no.612
2000年 6/15
アミューズメント通信
JUNE 15, 2000

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka,530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日 第3種郵便物認可　㈱アミューズメント通信社　〒530-0015 大阪市北区中崎西2—2—1　八千代ビル　☎06(6314)0309　FAX06(6314)3821　定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

セガ社、国内「DC」不振でトップ交代

大川氏社長兼任 入交氏は副会長

開発部門は7月から9子会社へ 営業部門は10月から5子会社に

セガ社は今年三月期決算発表とともに、トップの異動、分社化計画を発表した。六月一日付で入交昭一郎社長は業績不振の責任をとる形で、副会長に退くことになった。このため大川功会長が社長を兼務することになり、CSKでは会長から名誉会長となる。CSKでは福島吉治社長が会長に、青園雅紘副社長が社長にそれぞれ昇格することになった。

入交氏は、「三月に退社を申し出たが大川会長に慰留された。今後はブロードバンド戦略を担当する」と説明した。大川氏は、「他に適任者がいないので、私が約二年間短期決戦でセガ社を立て直す。次期社長は四十歳代から選ぶ」と述べた。

大川氏は、既存のゲーム市場は成熟化したとしており、セガ社がCSKグループのインターネット戦略の先兵となることを強調している。

大川功氏（おおかわ・いさお）四八年早大専門部工科卒。六八年コンピュータサービス（現CSK）を設立し社長。八四年セガ社がCSK傘下に入ったのに伴いセガ社会長。九六年CSK会長。大阪府出身。七十四歳。

大川　功氏

セガ社はゲームソフト開発部門を、CRIに移転したAM二研を別にして、九つの完全子会社に分社化し、七月一日から業務を始める。ゲーム場運営のオペレーション部門は、全国を五ブロックに分け、五つの完全子会社がそれぞれ分担し、十月一日から業務を始める。

開発部門では先にCRIに業務移転したAM2研があるが（本紙第608号参照）、大川会長の個人会社であり、またゲーム開発上の新技術のあるAM2研なので、別格扱いとなっている。CRIの新社名は未定。

これ以外の開発部門のうち分社化するのは次のとおり（旧名、新会社名、社長、従業員数の順）。第一ソフト研究開発部＝㈱ワウ、中川力也、百十二名。第三同＝㈱ヒットメーカー、小口久雄、百二十四名。第四同＝㈱アミューズメントヴィジョン、名越俊弘、四十五名。第五同＝㈱セガ・ロッソ、佐々木建仁、三十六名。第六同＝㈱スマイルビット、新井瞬、九十四名。第七同＝㈱オーバーワークス、大場規勝、七十七名。第八同＝㈱ソニックチーム、中裕司、五十七名。第九同＝㈱ユナイテッド・ゲーム・アーティスツ、水口哲也、三十二名。第十同＝㈱ウェーブマスター、牧野幸文、四十一名。

いずれもセガ社からの注文を受けゲームソフトを開発するのが主業務。現在のセガ社開発部門と同じ場所に置かれる。従業員は営業譲渡時点で出向扱いとなる。

一方、オペレーション部門は次の五社に分社化する（社名、所在地、社長、従業員数の順）。

㈱セガアミューズメント東日本（仮称）、埼玉県大宮市、泉谷享、二百三十五名。㈱セガ・アミューズメント東京、東京都大田区、三木和徳、百七十九名。セガアミューズメント東海（仮称）、名古屋市名東区、丹野成仁、百三十四名。㈱セガ・アミューズメント関西、大阪府豊中市、増井尉夫、百九十四名。㈱セガアミューズメント西日本（仮称）、福岡市博多区、上野聖、百六十五名。

営業譲渡価格は八十億円から百三十億円を予定。効率の良いオペレーションで安定した高収益事業を築くのが目的とされている。

セガ社、3月期決算

3年連続の最終赤字に

国内家庭用が不振、今期は減収黒字を予想

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、入交昭一郎社長）は五月二十六日、トップ異動、分社化計画とともに三月期決算（連結、単独とも）を発表。三年連続の赤字となった。

連結子会社は、ブルミエロワジール・フランス社など十二社が除かれ、新たにセガ・ミューズ、ネクスステックなど十三社が加わり計三十九社。持分法適用関連会社は三社増、四社減で計七社となった。

連結決算で三月期の売上高は前年比二七・四%増の三千三百九十億五千五百万円、経常損失は四百四十二億七千百万円（前年は七十二億七千九百万円）、最終損失は四百二十八億八千万円（四百二十八億八千万円）だった。

部門別売上高は、業務用（ゲーム機、自販機、カラオケなど）が一六・六%減の七百三十六億五千三百万円で、営業損失は二十六億六千四百万円。家庭用（ゲーム機、玩具など）が一一九・八%減の千八百六十一億八千八百万円で、営業損失は四百三十億三千二百万円。オペレーション収入は一四・九%減の七百九十二億千二百万円で、営業利益は四十六億二百万円。

海外売上高は千四百五十五億二千百万円で、比率は二六・八%から四二・九%へと増加した。うち北米二四・八%、欧州一四・六%、その他三・六%となっている。部門別の海外売上高（単独決算での輸出高）は示されていない。

業務用では「ナオミ」基板の新ゲームや「ダービーオーナーズクラブ」などで国内市場の活性化に努めた。海外では米国で伸ばしたが、中古品が市場に出回わり欧州、アジアで伸び悩んだ。オペレーション部門では、非効率の小規模店など二百四十六店を閉鎖し減収となったが、利益率向上を図ることができた。

家庭用では「ドリームキャスト」（DC）は年間に四百六十万台を出荷、累計五百五十五万台となった。うち国内九十五万台、米国二百五十万台、欧州百四万台、アジア十六万台。ゲームソフトは二千六百四万枚で累計二千九百五万枚。うち国内七百四万枚、米国千三百八十三万枚、欧州三百九十万枚、アジア百十八万枚。米欧で大きく伸ばしたが、国内では計画の半分程度にとどまった。

特別損失百四十六億円は、不採算の海外業務用子会社整理損などによるもの。特別利益百五十五億円はネットワーク事業譲渡益などによる。

二〇〇一年三月期の上半期にゲーム開発部門を分社化、下半期にゲーム場運営部門の分社化を予定。大幅な権限委譲、オーナーシップ発揮により収益性は向上する、と見ている。

業績予想については中間期で売上高千三百三十億円、経常利益三億円、中間利益六億円、また通期で売上高三千三百六十億円、経常利益二十六億円、最終利益十五億円と黒字回復を見込んでいる。

単独決算で三月期の売上高は二七・一%増の二千七百二十五億八千五百万円、経常損失は三百五十七億千五百万円（四億三千百万円の利益）、当期損失は三百六十七億九千九百万円（三百三十三億八千三百万円）となった。

二〇〇一年三月期単独の業績予想は、分社化が進むことから、中間期は売上高千四百億円、経常利益十二億円、中間利益十一億円、また通期で売上高二千四百万円、経常利益三十六億円、当期利益三十一億円を見込んでいる。

セガ社の連結業績の推移
（単位：百億円）
売上高
最終損益
60
40
20
0
2
4
97/3
99/3
01/3(予)

横浜市が新税検討

遊技施設も含め

新たな自主財源確保に

横浜市は五月二十二日、中央競馬会（JRA）の場外馬券売り場や、風営法で規制されている遊技場営業、店舗型性風俗特殊営業などを対象とした新たな地方税導入の検討作業に入った、と発表した。地方自治体として新税導入の可能性を模索するのは当然だ、と同市財政局主税部税制課では説明している。

具体的な課税対象の例として検討しているものは、まず「市の行政サービスを受けながら、非課税となっている公共法人のうち、多額の売り上げや収益を上げている法人」に対して、相当の税負担を求めることができるかどうかで、場外馬券売り場営業が挙げられている。

また風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律（風営法）の対象となる営業の一部についても、併せて検討している。その例として「設備を設けて客に射幸心をそそるおそれのある遊技をさせる営業」と「店舗型性風俗特殊営業」が挙げられている。

これら以外にも幅広く課税を検討する、としている。風営法の遊技場営業は「七号営業」を指しているが、「八号営業」（ゲームセンター等）も検討対象になる可能性はある、と担当官は語っている。学識経験者らの意見を参考に検討を進めていき、今年十二月までに結論を出し、課税が可能となった場合は、二〇〇一年度から導入したい、とのこと。

95年施行の電取法改正

経過措置が終了

乙種の甲種表示廃止

九五年七月施行された電気用品取締法の改正施行令の「販売の制限」に関する経過措置が、六月三十日に終了することになった。もと甲種で乙種に移行した製品の甲種マークはすべて廃止される。

九五年の改正施行令で甲種電気用品の多くは乙種に移行、乙種の〒マーク表示が廃止された。AM機関連では、それまで甲種に指定されていた「電気遊戯盤」、「電子応用遊戯器具」、「光源応用遊戯器具」が乙種に移された。

しかしその時点で、乙種に移行したがすでに甲種の▽マークを表示し製造されていた製品については、そのまま五年間は販売してもよいとする経過措置が設けられていた。

七月一日以降は旧マークを表示したまま販売または販売目的で陳列すれば同法違反となり、十万円以下の罰金が課せられる。ただし「電気乗物」については甲種に残されているため、現在なお▽マーク表示が必要。

同法はさらに九九年八月に改正され、名称を「電気用品安全法」に変更、型式認可など政府認証を廃止し第三者認証制度を導入、甲種を「特定電気用品」、乙種を単に「電気用品」と呼び方を変えるなどして二〇〇一年四月施行される。この改正で「光源応用遊戯器具」は同法の対象から外されるが、その他のゲーム機関係は「電気用品」、電気乗物は「特定電気用品」として規制対象に残る。

今年のAMショー

出展募集を開始

締め切りは6月21日に

第38回AMショーは九月二十一－二十三日、東京ビッグサイトで開催されることになり、四月上旬出展募集が開始された。

JAMMA／JAPEA共催、東四－六ホールの会場は前回と同じだが、会期は三日間に短縮し一般公開日が三日目の一日だけとなった。一－二日目は業者対象とし初日は招待券のみの「特別招待日」、二日目は有料（二千円）入場もできる「商談日」で学生は入場できない。一般公開日は中学生以上六十歳未満が一律で当日券千円（前売券五百円）と前回より値下げし、中学生割引を廃止。

出展資格は国内の企業（海外企業の日本代理店を含む）に限られ、団体やグループでの出展はできなくなった。出品できないものは、メーカーの許諾を得ていない中古品を加えたほかは従来と同じ。

出展料は前回と同じで一小間が会員十六万円、非会員二十四万円。申し込みは六月二十一日に締め切るが、同日までに出展料金を入金しないと申し込みが無効となる。七月十八日に小間位置決定会を開く。

タイトー

西垣氏が社長に

林取締役は専務に昇格

西垣　保男氏

林　隆氏

タイトーは五月十八日の取締役会でトップの異動を内定した。激変する市場に対応し、若返りを図るというもので、六月二十九日の株主総会を経て実施される。

九四年以来社長だった中村紘一氏(六二)は退任、顧問にとどまる。代表権のある西垣保男常務が社長に昇格、また林隆取締役GM事業本部長が代表権のある専務に昇格する。代表権のある宮前武彦専務は退任し、常勤監査役となる。

新社長に就任する西垣保男氏（にしがき・やすお）は、六九年京大教育卒、七二年京都セラミック（現京セラ）入社、九一年国分工場長。九六年タイトー常務総務本部長、九七年六月から代表権のある常務総務管理本部長。京都府出身。五十五歳。

専務に就任する林隆氏（はやし・たかし）は、七三年早大理工卒、蛇の目ミシン工業入社、九一年社長室次長。九二年タイトー入社、九五年取締役生産本部長、九五年七月から取締役GM事業本部長。東京都出身。五十歳。

三精輸送機

新社長に山田氏

本多社長は会長に就任

山田　聡氏

三精輸送機は五月十八日、山田聡特別顧問が社長に就任し、本多孟社長(六三)が代表権のある会長に就任するトップ異動を発表した。ともに大株主の住友銀行出身。六月二十九日に実施する。

新社長に就任する山田聡氏（やまだ・さとし）は、六三年神戸大経卒、住友銀行入行、八九年本店支配人。八九年マツダ取締役、九二年専務、九六年マツダクレジット社長。九九年十月から三精輸送機の特別顧問。兵庫県出身。五十九歳。

日本コンラックス社長に

稲垣常務が昇格

稲垣　憲彦氏

日本コンラックスは五月二十六日、稲垣憲彦常務が社長に就任し、赤井和幸社長(六七)が取締役相談役兼コンラックスUSA社会長に退くトップ異動を発表した。六月二十九日付で実施する。

新社長に就任する稲垣憲彦氏（いながき・のりひこ）は、六六年愛媛県立宇和島高卒、六八年日本コンラックス入社。営業本部長、取締役を経て九七年八月から常務経営企画本部長。愛媛県出身。五十二歳。

特許・実用新案 出願公告・公開

（5月1日～16日）

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。発明／考案の具体的な内容は、次の特許庁ウェッブサイトで見ることができる。www.ipdl.jpo-miti.go.jp/homepg.ipdl

特許登録

五月八日＝「カード製造機、カード販売機およびカード」、㈱メイクソフトウェア（大阪）、3038333、11-220189(登)。

五月十五日＝「遊技装置」、李籍雄（韓国）、3040764、10-375455。「卓球装置」、コナミ㈱（東京）、3041260、9-272153。「麻雀ゲーム装置、麻雀ゲーム方法および記録媒体」、同、3041261、9-306230。同、3041262、9-306232。「ビデオゲーム装置、ビデオゲームのプレイ制御方法及びその方法が記録された可読記録媒体」、㈱コナミコンピュータエンタテインメント大阪（大阪）、3041285、10-377114。同、3041286、10-377115。「ゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、3042283、5-276111。

特許出願公開

五月九日＝「リーフ式電動役物における図柄表示板」、㈱マルホン（東京）、12-126359(請)。「ゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、12-126360。「遊戯装置及び画像処理装置」、同、12-126454。「ゲーム画面の表示制御方法、キャラクタの移動制御方法およびゲーム機並びにプログラムを記録した記録媒体」、同、12-126457。「遊技機」、アルゼ㈱（東京）、12-126361。同、12-126365。同、12-126366。同、12-126367。同、12-126371。「スロットマシン」、協和電子工業㈱（大阪）、12-126362。同、㈱三共（群馬）、12-126368(請)。同、高砂電器産業㈱（大阪）、12-126363。「遊技機の発光報知装置」、同、12-126364。「スロットマシンのリール制御方法」、同、12-126369。「スロットマシン、およびスロットマシン制御用プログラム記録媒体」、前川正義（神奈川）、12-126370。「景品取得ゲーム機」、㈱エス・エヌ・ケイ（大阪）、12-126441。「対戦カードゲーム用対戦カードの払出装置及び対戦カードの作成方法」、同、12-126443。「ゲーム装置及びゲーム装置用通信装置」、同、12-126445(請)。「ゲーム装置」、同、12-126449。同、12-126453。「体感発生装置」、同、12-126456。「ゲーム装置及びゲーム装置における表現方法」、同、12-126458。「ゲーム機装着用の振動発生装置」、同、12-126459。「アミューズメント装置及びコントローラ」、同、12-126460(請)。「ゲーム機及びこれを用いて動作する動体」、同、12-126461(請)。「ゲーム装置、ゲーム方法、携帯用機器及び測定ユニット」、同、12-126464(請)。「ゲーム機」、同、12-126465。「手持型ゲーム機」、同、12-126466(請)。「メダルプッシャーゲーム機」、㈱ユニ機器（栃木）、12-126442。「ゲーム装置、ゲームのアイテム収容方法、および情報記録媒体」、㈱スクウェア（東京）、12-126446。「ゲーム装置、キャラクタの行動決定方法、及び、プログラムを記録した機械読み取り可能な情報記録媒体」、同、12-126448。「ゲーム装置、キャラクタのパラメータ変化方法および記録媒体」、同、12-126451。「ゲーム装置」、玄隆清（大阪）、12-126447。「人探しゲーム機」、バーリーサービス㈱（大阪）、12-126450。「情報処理装置、情報処理方法、記録媒体」、㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント（東京）、12-126452。「ゲーム装置及び情報記憶媒体」、㈱ナムコ（東京）、12-126455。「仮想体験型ゲーム装置」、同、12-126462(請)。「コンピュータゲーム装置」、キヤノン㈱（東京）、12-126463。「接続対戦型液晶ゲーム機」、㈱トミー（東京）、12-126467(請)。「アーケードゲーム機」、コナミ㈱（東京）、12-126468。

五月十六日＝「遊技機」、アルゼ㈱（東京）、12-135303(請)。同、12-135304。同、12-135305(請)。同、12-135306。同、12-135308。「遊戯台」、㈱大都技研（東京）、12-135307(請)。「ゲーム装置、アイテム性能設定方法および記録媒体」、㈱スクウェア（東京）、12-135372。「ゲーム装置、情報記録媒体、キャラクタ能力値変更方法およびキャラクタ形状変更方法」、同、12-135374。「ゲーム装置、情報記録媒体および画像処理方法」、同、12-135375。「ゲーム装置、情報記録媒体および表示切替方法」、同、12-135376。「携帯用電子機器装置」、㈱エニックス（東京）、12-135373。「ゲームシステム及び情報記憶媒体」、㈱ナムコ（東京）、12-135377。「ゲーム装置及び情報記憶媒体」、同、12-135378。「シミュレータ」、同、12-135382。「体感発生装置及びこれを用いたゲーム機」、㈱エス・エヌ・ケイ（大阪）、12-135379。「ゲーム用通信装置及びゲーム装置」、同、12-135380。「ネットワークを介して複数人参加ゲームを行うインターアクティブ式コンピュータシステム構造」、ボー・タイホー（台湾）、12-135381(請)。

ナムコ、3月期決算

業務用20％減収

今期は大幅減益の見込み

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は五月二十三日、今年三月期（連結、単独とも）決算を発表、連結で増収増益となったが単独で減収減益となった。

連結子会社は、日活など七社が加わり、三社が除外され、二十六社となった。このため連結売上高が増加している。

三月期連結で売上高は前年比一・八％増の千四百八十億六千五百万円、経常利益は四七・八％増の百十億九千六百万円、最終利益は七六・三％増の六十二億八千七百万円となった。

部門別売上高は、業務用が二〇・四％減の二百六億六千七百万円、家庭用ソフトが一七・四％減の三百二十五億五千八百万円、オペレーション収入が一・五％減の七百五十一億千九百万円、飲食事業（イタリアントマト）が二・〇％減の三十八億八百万円、新規の映画（日活）が七十三億二千万円、その他（ナムコトレーディング、湯の川観光ホテル）が八十五億九千万円となっている。

営業利益は、業務用が三億七千万円、家庭用が九十八億二千二百万円、オペレーションが五億七千二百万円、飲食が七千九百万円、その他が三億七千五百万円。映画は一億六千七百万円の営業損失だった。

海外売上高は四百八十三億六千六百万円で、比率は三二・七％（前年は三五・八％）。うち北米と中南米一九・九％、欧州一〇・四％、アジアと豪州二・四％。

業務用では「鉄拳」シリーズなど出荷したが、国内外とも伸び悩んだ。家庭用ではPS用、DC用、PS2用を投入した。

オペレーション部門のうち、国内では大型店を開設する一方、不採算の四十三店を閉鎖した結果、直営四百四十店、テーマパーク二ヵ所などとなった。北米では不採算の三十二店を閉鎖し、直営二百八十九店、レベニューシェア三百三十七ヵ所となった。欧州ではイスラエルから撤退するなどし直営九店などとなった。東南アジアではシンガポールから撤退、中国で拡大し、直営十六店などとなった。

二〇〇一年三月期について、業務用では縮小、停滞傾向が続くが、オペレーション部門では新店効果で微増すると見ている。家庭用は現行ハード用が大幅に減少、新ハード用も普及台数が少ないため減少分を埋めるに至らないので、大幅な減収減益が予想されている。

業績予想では、中間期で売上高六百三十億円、経常損失十三億円、中間損失十一億円と赤字を予想。通期で売上高千四百七十億円、経常利益二十八億円、最終利益三億円と減収で大幅減益を見込んでいる。

単独決算では今年三月期の売上高は一一・一％減の九百六十七億六千八百万円、経常利益は二九・一％増の七十六億二千七百万円、当期利益は一六・八％減の二十六億三千六百万円だった。

単独決算での部門別売上高などのデータは示されていない。損益計算書で、有価証券売却益四十四億五千七百万円を営業外収益に計上。関係会社事業整理損二十八億五千五百万円を特別損失に計上した。

二〇〇一年三月期は、中間期で売上高三百八十五億円、経常損失十九億円、中間損失十二億円、また通期で売上高九百五十五億円、経常利益七億円、当期利益三億円を見込んでいる。

ナムコの連結業績の推移（単位：10億円）

コナミ、3月期決算

ヒット作で増益

海外売上比率は低下

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）は五月十六日、今年三月期（連結、単独とも）決算を発表、音楽ゲームのヒットで大幅増収増益となった。連結子会社はKCEO、コナミ・オブ・アメリカ社など三十一社。持分法適用関連会社は一社。

連結決算では売上高が前年比二九・三％増の千四百六十六億六千六百万円、経常利益が九二・三％増の三百十一億三百万円、最終利益が二五九・四％増の百八十三億四千四百万円だった。

部門別売上高は、CS（家庭用ソフト）が二・四％減の六百十二億六千四百万円、AM（音楽ゲームなど業務用AM機）が一四八・〇％増の二百五十三億三千四百万円、GM（メダルゲーム機、カジノ用ゲーミング機、「ビートマニア」、「キーボードマニア」など一部の音楽ゲーム機）が二・四％減の百二十九億八千八百万円、PS（パチンコ用液晶装置）が二一・三％増の百三十一億七千八百万円、CP（カードゲーム、キャラクター商品、携帯ゲーム）が二〇一・四％増の二百七十八億二千万円、AO（ゲーム場運営）が一・七％増の四十五億三百万円、金融その他が三九・八％減の十五億七千四百万円。

営業利益は、CS百五十四億六千四百万円、AM五十二億二千二百万円、GM十億九千百万円、PS三十一億二千三百万円、CP百十億六千四百万円、AO千百万円、金融その他三億九千四百万円。前年はAMとAOで赤字だったが、全部門で黒字になった。

海外売上高は二百七十八億四千八百万円で、比率は前年の二七・七％から一九・〇％に下がった。地域別では北米が八・六％、欧州が五・八％、その他が四・六％。

CSでは業務用から移植した音楽ゲームと、カードゲームとリンクした「遊戯王」ソフトなどがヒットした。AMは「DDR」、「ドラムマニア」など音楽ゲーム機と、CS用コントローラーがヒットした。GMでは音楽ゲームなどヒットした。PSも順調に伸ばした。CPでは「遊戯王」シリーズでブームを起こした。AOでは四店を新設、不採算二店を閉鎖し、二十一店となった。

同社では事業区分を変更、今期からGMの音楽ゲームをAMに移し、PSの液晶関係をAMに、パチスロ機をGMに移す。なお従来の「知的財産事業」は「CP事業」に改称した。

不動産の売却に伴い五十六億千二百万円の売却損が出たが、KCEO株式公開に伴う株式売却益七十億二千百万円を特別利益に計上した。

二〇〇一年三月期では国内販売網を十三代理店から十一代理店に改め、スタートした。業績予想は中間期で売上高七百五億円、経常利益百億円、中間利益五十五億円、また通期で売上高千四百七十億円、経常利益二百三十五億円、最終利益百三十億円と増収減益を見込んでいる。

単独決算の今年三月期売上高は二九・一％増の千三百一億二千四百万円、経常利益は九六・四％増の二百五十三億七千四百万円、当期利益は二一四・三％増の百六十二億三千六百万円だった。

単独決算では部門別売上高、輸出額など示していない。

二〇〇一年三月期については、中間期で売上高六百億円、経常利益八十億円、中間利益四十五億円を、また通期で売上高千二百四十億円、経常利益二百七十億円、当期利益九十五億円と減収減益を予想している。

コナミの連結業績の推移（単位：10億円）

タイトー、3月期決算

減収で大幅赤字

在庫整理損など処理

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）は五月十八日、今年三月期（単独のみ）決算を発表、減収で大幅赤字となった。一週間前の十一日に業績予想を下方修正した。子会社は二社、関連会社は二社あるが連結決算は作成していない。

二〇〇〇年三月期の売上高は前年比七・一％減の六百二億七千八百万円、経常損失は五十二億四千万円（前年は十三億千八百万円の利益）、当期損失は八十億三千九百万円（十億千八百万円の利益）だった。

部門別売上高は、業務用ゲーム機が五・六％減の七十七億千七百万円、業務用カラオケが二九・三％減の九億四千六百万円、家庭用ゲームソフトが四〇・三％減の三十八億二千百万円、「メディアボックス」のマルチメディアが一七・八％減の三億八千八百万円、ゲーム機・カラオケのオペレーション収入が二・一％減の四百六十一億三千六百万円、その他が八・七％減の十二億六千八百万円となっている。

輸出は全体で一一・五％減の七億八千四百万円。輸出比率は前年の一・四％から一・三％になった。

部門別では業務用ゲーム機が二・六％増の四億二千八百万円、その他が二〇・六％減の三億五千六百万円。

業務用ゲーム機では「パワーショベルに乗ろう!!」など投入したが、オペレーターの購買力低下で苦戦した。

事業体質改善でマルチメディアの在庫評価減、滞留在庫整理で写真シール機など業務用ゲーム機とカラオケ機、家庭用ゲームソフトなど中間期で処理した。さらに厚生年金基金に関わる過去勤務債務の未積立金二十五億円を特別損失に計上することになった。なお研究開発費の会計処理方法を今回から変更した。

今期はゲーム場集客力強化のため、テーマレストラン「モータウン」を四月横浜に開設した。また携帯電話への配信サービスも開始した。関連会社である京セラマルチメディアコーポレーションは十月に吸収合併する。

二〇〇一年三月の業績予想は、中間期で売上高三百二十億円、経常利益六億円、中間利益三億円、通期で売上高七百億円、経常利益三十五億円、当期利益二十九億円と、増収での大幅回復を見込んでいる。

タイトーの単独業績の推移（単位：10億円）

インターネット電話で

セガ社ら新会社

ドリームコールを設立へ

セガ社は五月九日、イサオ、米国イノメディア社と合弁で新会社、ドリームコールを五月中に設立。「ドリームキャスト」(DC)またはパソコンによるインターネット電話事業を八月に開始する、と発表した。

イノメディア社（本社サンノゼ、ウン・カイワ社長）は最先端のボイスオーバーIP技術を有しており、新会社の資本の五〇％を出資する。

インターネット電話はアクセスポイントまでの電話料金と接続料以外は無料となるもので、遠距離間や国際電話で大きなメリットを発揮する。

ドリームコールではイサオの接続サービスに登録しておくことが必要になる。まず国内で開始するが、米欧でのサービス開始時期は未定。家庭用ゲーム機でのネット電話はこれが初めてとなる。

カプコン、3月期決算
大幅な増収増益
家庭用伸長、業務用不振

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）は五月十九日、今年三月期（連結、単独とも）決算を発表、大幅増収増益となった。連結子会社はカプコンUSA社など十社。

連結決算では、売上高が前年比三四・四%増の五百十五億七千四百万円、経常利益が一八三・四%増の八十七億四千百万円、最終利益が五四三・六%増の九十七億円となり、約八十八億円の累積損失を一掃した。

部門別売上高は、業務用販売・レンタルが二五・二%減の五十三億七千万円、家庭用ゲームソフトが五九・三%増の三百五十七億五千二百万円、その他（オペレーション収入、パチンコ機用液晶装置など）が一八・二%増の百八億千二百万円。

業務用・レンタルは二十億二千七百万円の営業損失だったが、家庭用が百二十一億五千万円、その他が八億二千七百万円の営業利益を出した。

業務用・レンタルは市場の不振、台湾地震による半導体事情などで苦戦した。家庭用はPS用「ディノクライシス」に続き「バイオハザード3」がヒットするなど好調だった。直営ゲーム場は五店開設し、不採算の十一店を閉鎖するなど収益性を向上させた。

海外売上高は二百六億五千四百万円で、その比率は三七・五%から四〇・〇%に上がった。地域別では北米が三一・四%、その他が八・七%となっている。

二〇〇一年三月期はネットワーク事業を本格化させるが、家庭用で「PS2」北米発売のため買い控えがあると見ている。このため中間期では売上高二百二十二億円、経常利益二十一億円、中間利益十六億円、また通期では売上高四百八十億円、経常利益八十四億円、最終利益六十億円と、減収減益を見込んでいる。

単独決算の今年三月期の売上高は二一・九%増の三百六十八億九千六百万円、経常利益は一六九・八%増の四十五億九千万円、当期利益は二〇三・五%増の四十二億三千六百万円だった。

部門別売上高は、業務用が二二・〇%減の三十八億円、家庭用が三七・六%増の二百二十九億三千六百万円、レンタル収入が二七・四%減の十億八千五百万円、オペレーション収入が一六・七%増の五十一億七千五百万円、その他が四〇・一%増の三十八億九千九百万円。

輸出は業務用が三七・三%減の八億円、家庭用が一五・一%増の五十五億三千二百万円、その他が四九・六%減の七億千七百万円で、全体で六・一%減の七十億五千百万円。輸出比率は二四・八%から一九・一%に下がった。

二〇〇一年の業績予想では、中間期で売上高百八十億円、経常利益十億円、中間利益六億円、また通期で売上高四百十億円、経常利益六十億円、当期利益三十五億円を見込んでいる。

カプコンの連結業績の推移
（単位：10億円）

売上高　最終損益
60　40　20（売上高）
10　8　6　4　2　0　-2　-4　-6（最終損益）
97/3　99/3　01/3（予）

サミー、3月期決算
7号機のみ利益
業務用は減収で営業赤字

サミー㈱（本社東京、里見治社長）は五月十七日、今年三月期決算（連結、単独とも）を発表、大幅増収増益となった。国内五社、米国一社の子会社が連結決算に含まれている。

連結決算で二〇〇〇年三月期の売上高は前年比三〇・一%増の四百七十八億四百万円、経常利益は一三・四%増の六十億二千五百万円、最終利益は九八・八%増の二十四億九千七百万円と好調だった。

部門別売上高は、七号営業の遊技機（パチスロとパチンコ）が三九・二%増の四百二十二億三千七百万円、業務用AM機が二八・五%減の三十二億二千二百万円、家庭用ゲームソフトが二三・二%増の十九億八千百万円、その他（ゲーム場運営、音楽制作など）が七三・三%増の三億六千四百万円。七号営業遊技機は全体の八八・四%を占めている。なお海外売上高は一〇%未満のため示されていない。

営業利益のあるのは七号営業遊技機だけで、一五・三%増の百十二億九千九百万円。他はすべて前年に続く営業損失で、業務用AM機が六億二千万円、家庭用が十三億九千八百万円、その他が一億四千九百万円。

七号営業遊技機は規制緩和に伴いゲーム性を採用した機種を出荷できることになり、また販売網を拡張して伸ばした。業務用AM機分野は業界全体が低迷を続けており、後退した。

二〇〇一年三月期では七号営業遊技機が引き続き好調だが、業務用AM機の状況は厳しく、家庭用は上昇傾向になると予想。中間期で売上高二百九十七億円、経常利益三十六億円、中間利益十七億円を、また通期で売上高六百五十五億円、経常利益百億円、最終利益四十九億円と大幅増収増益を見込んでいる。

単独決算では、今年三月期の売上高は前年比二九・七%増の四百五十七億九千百万円、経常利益は三二・三%増の六十八億九千二百万円、当期利益は一七七・六%増の三十三億九千九百万円だった。

部門別売上高は、七号営業のパチスロ機が一六・〇%減の二百三十億千万円、パチンコ機が五五六・二%増の百九十二億二千六百万円、業務用AM機が三一・一%減の二十億八千三百万円、家庭用ソフトが二九・四%減の十億七千九百万円、オペレーション収入が五・三%減の三億九千百万円（レンタル収入含む）。輸出は示されていない。

二〇〇一年三月期では中間期で売上高二百六十三億円、経常利益三十六億円、中間利益十七億円を、また通期では売上高五百八十五億円、経常利益百億円、当期利益四十八億円を見込んでいる。

シグマ、3月期決算
5年ぶりの赤字
メダルゲームなどが後退

㈱シグマ（本社東京、真鍋勝紀社長）は五月二十六日、三月期（連結、単独とも）決算を発表、減収赤字となった。連結子会社は二社で、うちユースフルゲームズ社は六月末にもシグマゲームサービスに吸収合併される。

三月期連結の売上高は前年比一〇・六%減の二百六億二百万円、経常利益は七九・六%減の一億九千六百万円、最終損失は三億百万円（一億六千八百万円の利益）だった。

部門別売上高は、業務用販売が三一・一%減の三十五億五千七百万円、オペレーション収入が四・六%減の百七十億四千四百万円。後者のうちメダルゲームは七・三%減の七十五億六千五百万円、アーケードゲームは四・一%減の八十七億四千八百万円、その他が二三・六%増の七億三千万円。

業務用輸出は十二億八千八百万円で、輸出比率は前年の八・〇%から六・三%に下がった。

国内のメダルゲーム機販売と海外カジノ向けゲーミング機輸出は大幅減となった。オペレーションでは「GF高槻店」を開設したほか、不採算の三店を閉鎖した。

部門別の営業損益は、販売が六億八千万円の損失（一億九千七百万円）、オペレーションが一四・八%減の利益三十一億九百万円となっている。

二〇〇一年三月期の部門別売上高は、販売が二十八億円とさらに下落するものの、オペレーションは百七十八億円と回復する見込み。業績予想では、中間期で売上高百八億九千四百万円、経常利益二億五千四百万円、中間利益一億四千万円、また通期で売上高二百六億五百万円、経常利益四億千九百万円、最終利益二億九千四百万円と黒字回復を見込んでいる。

単独決算では三月期売上高が一〇・八%減の二百五億三千七百万円、経常利益が八一・五%減の一億七千九百万円、当期損失が三億九千百万円（一億七千百万円の利益）となった。

二〇〇一年三月期は、中間期が売上高百七億九千八百万円、経常利益二億二千五百万円、中間利益一億千九百万円、そして通期が売上高二百三億五千七百万円、経常利益三億九千百万円、当期利益二億七千七百万円と減収黒字を見込んでいる。

ジャレコ、3月期決算
減収で再び赤字
業務用音楽ゲームが支え

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）は五月二十六日、三月期（連結、単独とも）決算を発表、減収赤字となった。連結子会社はジャレコUSA社とデーシーイーのみ。

連結の三月期売上高は前年比一三・六%減の六十一億千四百万円、経常損失は七億二千五百万円（同二億九千四百万円）、最終損失は九億八千五百万円（千四百万円の利益）だった。

部門別売上高は、業務用が七・六%増の三十三億三千八百万円、家庭用が三三・八%減の十八億二千万円、アクアリウム用品が一七・四%減の二億七千五百万円、オペレーション収入が二三・五%減の六億七千八百万円。

営業利益は業務用が一億二百万円、家庭用が一億千万円で、営業損失はアクアリウムが二千六百万円、オペレーションが一億九千六百万円。

なお海外売上高は十六億七千九百万円で、比率は前年の二五・四%から二七・五%に増やした。地域別では米国一九・二%、アジア七・二%。

業務用では音楽ゲーム機に力を入れた結果増収となったが、他はすべて減収となった。ゲーム場は既存店の採算向上に努め、新規開設しなかった。不採算の春日部、所沢、静岡、石神井の四店を十一月に閉鎖した。

二〇〇一年三月期は、国内業務用がいぜん厳しい状況にあるが、新規の通信関連事業が始まるほか、米国家庭用が好調と見ている。中間期で売上高三十三億円、経常損失一億四千万円、中間損失一億五千万円、通期で売上高七十億円、経常利益二億円、最終利益一億八千万円と、回復を見込んでいる。

三月期単独の売上高は一三・二%減の五十七億五千百万円、経常損失は七億九千九百万円（同二億八千三百万円）、当期損失十億八千五百万円（二千五百万円の利益）。

二〇〇一年三月期は、中間期で売上高三十億円、経常損失一億五千万円、中間損失一億六千万円、また通期で売上高六十五億円、経常利益一億七千万円、当期利益一億五千万円を予想している。

京セラマルチメディアを
タイトーが吸収
ネットワーク配信を強化

タイトーは関連会社、㈱京セラマルチメディアコーポレーション（本社東京、山本貞雄社長）を十月一日付で吸収合併する、と五月十八日に発表した。京セラマルチメディアは九五年八月、当初家庭用通信カラオケ「X－55」の展開を目的に設立され、これは現在「メディアボックス」として登録十三万台のネットワーク端末機に発展してきている。

京セラマルチメディアの株主構成は現在、京セラ五三・四%、タイトー四〇・〇%、稲盛財団、第二電電、DDI東京ポケット電話の三社が各二・〇%となっている。合併に際して京セラマルチメディアの一株（額面五万円）に対し、タイトーの新株二株（同）が割り当てられる。

京セラマルチメディアの二〇〇〇年三月の売上高は三十三億六千七百万円、経常利益は七億八千万円、当期利益は六億九千五百万円で、安定した収益基盤を確立している。

合併によりネットワーク配信とユーザーの求めるコンテンツ制作を強化できるとしている。

セガ社新作展
競争馬育成と着順賭け
「スターホース」メインにCGゲーム機

セガ社は五月二十三日に東京・平和島の東京流通センター内アールンホールで、二十五日に大阪・中央区のマイドームおおさかでそれぞれプライベートショーを開き、TVメダルゲーム機「スターホース」などを発表した。東京会場に八百五十名、大阪会場に四百名、計千二百五十名のオペレーターら関係者が参集した。

発表された「スターホース」は、TVゲーム機「ダービーオーナーズクラブ」のコンセプトをもとにした競馬ゲームで十人用。自分の馬を育ててレースに出馬させる馬主ゲームと、着順を予想するベットゲームの二種類がある。育てた馬のデータはパスワードで保存できる。予定価格千五百万円で七月中旬発売予定。

セガ社新作展の大阪会場で（左から）セガ社の磯野大介所長、PICの坂本博志社長、セガ社の山下滋販売部長

またCGゲーム機「スターウォーズ・レーサーアーケード」の「ツイン」を披露した。これは一人用「DX」（本紙前号「話題のマシン」参照）を二人用にしたもので、二十九インチTVモニターを二つ搭載。六月下旬発売予定で価格百九十七万五千円（本号同欄参照）。

以下はすべてAOUエキスポで参考出品後完成させたもの。

CGゲーム機「電脳戦機バーチャロン・オラトリオタングラムバージョン5・6・6」＝「ナオミ」基板使用。ロボットが三種類増え計十五種類になった。「DC」で作ったロボットやメッセージのデータをVMにより使える。六月中旬発売で予価百八十五万円。

TVクイズゲーム「クイズああっ女神さまっ」（本紙第610号「話題のマシン」参照）。TV占い機「日テレ式／未来予想スタジオ」＝日本テレビのアナウンサーが進め、占い結果をプリントアウト。価格七十二万五千円で発売日未定。TV塗り絵ゲーム「ミッキー&ミニーくれよんキッズ」＝タッチペンでキャラに色を塗っていき完成した絵をプリントアウト。ディズニーファンスクエア専用だが、単体でも販売する予定。参考出品。

このほか多彩なフィーチャーを加味した三人用メダル落としゲーム機「ダンシングフィーバー」（六月中旬発売、価格三百二十二万五千円）、VR水族館を十五インチ液晶画面の単体にした「フィッシュライフ」（六月下旬発売）などを展示した。

セガ社新作展で「スターホース」（上）と「くれよんキッズ」の展示

プライズ展も

セガ社は五月十二日に東京の品川インターシティホールで、十七日に大阪の梅田ステラホールでそれぞれ「二〇〇〇年秋のセガプライズ内見会」を開き、十一～十二月に発売予定の景品の新作を披露した。

これは同社国内販売部プライズ販売課が開いたもので、東京会場に四百五十人、大阪会場に百五十、計六百人のオペレーターら関係者が参集した。

同社景品はディズニーキャラを使ったものが中心で全体の約六割を占めており、今回はクリスマス、正月向けにデザインしたぬいぐるみなどをアピールした。

このほか景品に初めて採用したキャラとして、日本コカ・コーラの「クー」（缶型ポーチやキーホルダー）、薬の改源の「風神」（ぬいぐるみや小物入れ）を紹介した。またTVゲーム「サンバDEアミーゴ」のキャラのぬいぐるみも展示した。

会場では今後の景品事業戦略についての説明が行なわれ（大阪会場は説明ビデオ放映のみ）、将来的にはインターネットでの情報提供や受注販売なども視野に入れて進めていくとしている。

写真はセガ社プライズ内見会の大阪会場で新キャラ景品などの展示

SNKのメダルゲーム機
「プロスロット」
専用キャビネットで独占権

㈱SNK（本社大阪、北野一成社長）は、五月十九日に東京・高輪のアルゼビルで、二十三日に本社で、二十六日に福岡の博多スターレーン展示場でそれぞれプライベートショーを開き、メダルゲーム機「プロスロット」シリーズを中心にTVゲーム機などを披露した。東京会場に二百二十人、大阪会場に百二十人、福岡会場に百四十人の計四百八十人が参集した。

「プロスロット」はアルゼ製七号営業機のパチスロを、SNKが専用メダルゲーム機キャビネットに組み込み独占製造、販売するもの。3リール5ラインのスロットで、ペイアウト率を六段階に設定可能。パチスロ本体部分を取り外し新機種に入れ替えることができる。機種は「大花火」（六月上旬発売で完成品OP価格三十八万円）をメインに、「B・MAX」「バイオメサイア」「サンダーV」（以上三機種は交換用パチスロ機で六月中旬発売、OP価格九万八千円）、「ワード・オブ・ライツ」（同十五万八千円）の計五機種を出品。

北野社長は、「新しい分野を立ち上げるのは大変だが、当社のもう一つの柱として軌道に乗せていく」としている。

TVゲーム機は、米国ミッドウェーゲームズ社のアクションゲーム「ガントレット・ダークレガシー」を紹介。これは同「レジェンド」のグレードアップ版でキャラと攻撃の種類が増え、演出面も強化された。基板キットOP価格二十二万八千円、改造キット十四万八千円で六月中旬発売（本号「話題のマシン」参照）。

また同アップライト型CGゴルフゲーム機「スキンズゲーム」、データイースト製の「ネオジオ」ソフトでブロック崩しタイプの「ゴーストロップ」を参考出品した。

なおネオジオ用格闘ゲーム「ザ・キング・オブ・ファイターズ2000」は七月発売に向け開発中で、近く発表会を開く。

SNK新作展・本社にて（左から）水船亮販売部長、森茂樹AM販売本部長、北野一成社長

バンプレスト新作展
プライズ機4種
新ジャンル含む景品も

㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、伍賀樋太社長）は、五月十六日の東京会場を皮切りに六月二日にかけて全国五会場でプライベートショーを開き、プライズマシンと景品の新作を披露した。

これはプライズ／AM事業部合同で開かれ、六～七月発売のプライズマシンと十～十二月発売の景品を中心に紹介したもの。五月十六～十七日に東京の浅草ビューホテル、十九日に名古屋の中日パレス、二十四日に大阪の梅田クリスタルホール、六月二日に札幌のホテルアーサーで開催。東京会場約千五百人、大阪会場五百人を含め五会場で約二千五百人のオペレーターら関係者が参集した。

プライズマシンの六月発売のものは、じゃんけんによりキャラを相手側へ進めていく「ピカチュウじゃんけん隊・陣取り合戦」（OP価格四十二万八千円、本号「話題のマシン」参照）、ランダムに光るキャラに対応したボタンでメカを上昇させて倒す「デジモンバトル02」（OP価格四十九万八千円）。またメダルゲーム機の四人用ルーレット「こっちにおいでよ／ドラえもん」（OP価格百二十八万円）を紹介。

七月発売のプライズマシンは、二つのリール回転によりスゴロクを進めていく「攻撃指令／ダブルルーレット」（OP価格三十二万八千円）、前方で左右に動くキャラにボールを投げる「ロケット団をやっつけろ！」（仮称、OP予価百十八万円）を展示した。なお七月末までに「コンビニキャッチャーDX」を購入すれば、特大のぬいぐるみと大型爪をプレゼントするキャンペーンを実施。

景品は、同社初の分野として口紅やアイシャドウなど化粧品シリーズ「ピピティップ」を披露。また家庭用ゲームソフトやTV番組などのキャラを扱ったものが増えた。

写真はバンプレスト新作展の大阪会場でAMゲーム機の展示のようす

警察庁・生活環境課調べ

SCロケの許可店20%

許可専業店の設置台数は全体の70%

警察庁・生活環境課はこのほど、九九年十二月末現在の「八号営業」関係の業態別営業所数、設置台数などを明らかにした。それによると、SCロケなど「大規模小売店等との併設店」はわずか増加し千六百四十八店となり、うち許可店の占める割合は一・四ポイント下がり一九・八%となった。

「八号営業」関係については、風営法に基づき「許可営業所」のほか、許可を必要としない「その他の営業所」も警察庁では調査しており、それぞれの業態別営業所数、設置台数などは下の表のとおりとなる。

うち「許可営業所」の合計営業所数、設置台数などは前号掲載のとおり。「その他の営業所」については、営業所数が前年比八・六%増、設置台数も三・五%増となった。「許可」と「その他」の合計では、営業所数が○・四%増の二万七千六百二十五店、設置台数は○・一%減の五十七万九千三百二十二台となる。

「飲食店との併設店」は「許可」で四・二%減、「その他」で一八・四%増加した。「許可」のうち前年に続いて「深夜酒類提供飲食との併設」の減少、「深夜飲食店との併設」の増加が目立つ。

「専業店」は「許可」が五・五%減と三年連続で減少したが、「その他」で五・四%増となった。設置台数もこれまで増え続けてきた「許可」で○・八%減となったが、「その他」は一四・一%増加した。

「大規模小売店等との併設店」は四年間減少を続けてきたが、九九年は千六百四十八店と○・九%増加した。うち「許可」は三百二十七店で五・五%減、「その他」が千三百二十一店で二・六%増となった。設置台数は「許可」「その他」とも前年に続いて増加し、合計で二・八%増の五万九百五十六台となった。

また都道府県別の業態別営業所数なども明らかにしている。うち「その他の営業所」は北海道が九六年以降最多となっており、とくに飲食店以外の旅館や大規模小売店などとの併設が多い(都道府県別の表は追って掲載)。

設置されている「遊技設備」は施行規則第三条の分類により、「一号機」はスロットマシンなど遊技の結果がメダルなどで示されるもの、「二号機」はTVゲーム機で遊技の結果が数字などで表示されるもの、「三号機」はフリッパー、「四号機」は前記以外で遊技の結果が数字などで表示されるもの、「五号機」はルーレット台やトランプ台などの遊技設備とされる。

うちTVスロットマシンは「一号機」か「二号機」か判断に迷うが、警察庁調査では「二号機」に含め、スロットマシン型を特記している。

またこれら以外の「その他」の遊技設備(許可店で六万一千台、その他店で一万五千台、いずれも前年比で増加)については説明がない。施行規則第三条に該当しない遊技設備と考えられる。

「許可」で「一号機」が増え「二号機」が減ったのが目立つほか、「三号機」と「五号機」が減少。「その他」ではすべての遊技設備が増加している。

施行規則第三条では、射幸心をそそるおそれのないものや遊技機賭博との関連がないと考えられる「テトリス」などTVゲーム機やフリッパーまで含まれている。一方で一部TVドライブゲーム機やモグラ叩きなどは規制対象から除外されてはいるものの、立法政策上の混乱はなお続いている。

警察庁調べのデータでも、AMゲーム機と賭博に使用されやすいゲーミング機(賭博の要素である偶然性と賭ける機能を備えたギャンブル機)の区別はなく、このためAMゲーム場と賭博遊技場の区別もなく同じ表に含まれることになる。

ゲームセンター等の営業所数と備付台数・施行規則に基づく機種別設置台数 (平成11年12月末現在)

区分	併設区分	業態別	営業所数	同・前年	増減率	備付台数	同・前年	増減率	1号機	2号機	スロットマシン	3号機	4号機	5号機	その他
許可営業所		専業店	7,099	7,509	▲5.5%	407,714	410,811	▲0.8%	68,534	236,590	14,254	7,656	37,761	5,889	51,284
許可営業所	飲食併設	深夜酒類提供飲食	81	102	▲20.6%	628	573	9.6%	122	483	101	9	3	5	6
許可営業所	飲食併設	深夜飲食店	668	648	3.1%	6,453	4,734	36.3%	93	5,628	570	42	19	0	671
許可営業所	飲食併設	上記以外の飲食店	5,087	5,341	▲4.8%	38,942	39,067	▲0.3%	2,323	32,933	1,139	269	886	806	1,725
許可営業所	飲食併設	小計	5,836	6,091	▲4.2%	46,023	44,374	3.7%	2,538	39,044	1,810	320	908	811	2,402
許可営業所	その他併設	風俗営業1－7号	91	96	▲5.2%	1,198	1,400	▲14.4%	106	648	4	18	211	152	63
許可営業所	その他併設	旅館・ホテル	146	132	10.6%	3,750	3,094	21.2%	440	2,060	104	134	213	204	699
許可営業所	その他併設	大規模小売店等	327	346	▲5.5%	18,039	17,819	1.2%	2,708	7,018	447	718	2,682	419	4,494
許可営業所	その他併設	その他	1,337	1,574	▲15.1%	21,055	23,443	▲10.2%	2,176	13,969	378	342	1,939	409	2,220
許可営業所	その他併設	小計	1,901	2,148	▲11.5%	44,042	45,756	▲3.7%	5,430	23,695	933	1,212	5,045	1,184	7,476
許可営業所		合計	14,836	15,748	▲5.8%	497,779	500,941	▲0.6%	76,502	299,329	16,997	9,188	43,714	7,884	61,162
その他の営業所		専業店	97	92	5.4%	4,839	4,240	14.1%	251	2,156	101	96	758	32	1,546
その他の営業所	飲食併設	深夜酒類提供飲食	415	495	▲16.2%	775	896	▲13.5%	34	681	21	10	6	0	44
その他の営業所	飲食併設	深夜飲食店	678	710	▲4.5%	1,460	1,318	10.8%	255	1,025	35	6	16	1	157
その他の営業所	飲食併設	上記以外の飲食店	6,657	5,338	24.7%	12,933	11,147	16.0%	606	11,122	631	55	349	163	638
その他の営業所	飲食併設	小計	7,750	6,543	18.4%	15,168	13,361	13.5%	895	12,828	687	71	371	164	839
その他の営業所	その他併設	風俗営業1－7号	63	72	▲12.5%	344	449	▲23.4%	16	246	0	2	39	3	38
その他の営業所	その他併設	旅館・ホテル	1,875	2,085	▲10.1%	13,407	13,821	▲3.0%	1,993	7,869	323	650	1,058	121	1,716
その他の営業所	その他併設	大規模小売店等	1,321	1,288	2.6%	32,917	31,743	3.7%	3,521	14,688	779	1,263	4,306	665	8,474
その他の営業所	その他併設	その他	1,683	1,691	▲0.5%	14,868	15,140	▲1.8%	1,285	8,670	350	561	1,430	241	2,681
その他の営業所	その他併設	小計	4,942	5,136	▲3.8%	61,536	61,153	0.6%	6,815	31,473	1,452	2,476	6,833	1,030	12,909
その他の営業所		合計	12,789	11,771	8.6%	81,543	78,754	3.5%	7,961	46,457	2,240	2,643	7,962	1,226	15,294

大阪ゲームまつり

業務用は有料で

目的、コンセプトは不明

業務用AM機の営業と家庭用TVゲームの展示を中心とした「おおさかゲームまつり」が四月二十九日－五月四日、大阪・南港のインテックス大阪で開催された。

これは第二十四回大阪国際見本市(㈳大阪国際見本市委員会主催)の特別企画として実施された一般向けイベントで、七ホールを使用した国際見本市のうち一ホールで催された。見本市の入場は有料(大人千円、小中学生五百円)で、会期中の入場者数は見本市全体で約三十九万人、うち「おおさかゲームまつり」には約九万五千人が訪れたとされている。

ゲームまつりの会場は企業展示、業務用ゲーム、家庭用ゲーム、射的や輪投げの縁日など計八つのコーナーで構成されたが、企業展示コーナーにも業務用ゲーム機が有料で多数設置された。また業務用ゲームコーナーは協賛によりチャリティーで設置した機械と、営業目的の機械とが一緒に設置されるなど、運営面でのコンセプトがよく分からないという声も聞かれた。

業務用はゲーム料金百－二百円で運営。メダルゲーム機はなかった。なお出展料は小間のタイプで異なるが一小間二十－二十三万円、家庭用ゲーム機コーナーは一台につき五万円。

企業展示コーナーにはAM業界から三社が出展した。セガ社は最大小間での出展で、「DC」のネット接続サービス「イサオネット」、「ドリームアイ」による映像データ送信の実演を中心に、「DC」ソフトを紹介。また小間内に「サンバDEアミーゴ」までの従来TVゲーム機二十台を含む約五十台の業務用AM機を有料で設置した。

コナミは「PS2」用ソフトを中心に、業務用音楽ゲーム機七台を一ゲーム二百円で設置。カプコンは「着メロコレクション」をフリープレイで展示(同社だけが無料で業務用を出品)したほか、情報端末機「タウンサーバー」をパネルで説明、また「PS2」用ソフトをデモ画面で紹介した。

このほかの業務用ゲーム機は「アーケードゲームコーナー」にまとめられ、約六十台を有料で設置。うち約十五台がタイトー、ナムコ、B&F、ピーナッツクラブ、エクセルの五社協賛により最新作が設置され、売上金は寄付することになっている。残り約四十五台は従来機で藤田産業が歩合制により運営した。

家庭用TVゲームをまとめて設置した「試遊機コーナー」には約五十タイトル(二百十台)が設置された。出品したのは約二十社で、うちAM業界関係はタイトー、ナムコ、カプコン、コナミ、テクモ、ジャレコ、アトラス、サン電子、サクセスなど。なお家庭用TVゲームソフトはすべて「東京ゲームショウ00春」で紹介したものだった。

縁日コーナーは射的、輪なげ、ボール転がしなどプレイの結果により景品を提供するものや金魚すくいなどが有料で設置された。

右の写真はいずれも「おおさかゲームまつり」の会場にて、上はセガ社の小間で業務用TVゲーム機の営業部分、中央の写真は有料アーケードゲームコーナー、下は縁日コーナー。特別企画とは言え、夜店の屋台まで含めるところに混乱がある

大阪府協、定時総会

川楠会長の再任を承認

府警担当官は、8号営業に関し説明

大阪府アミューズメント施設営業者協会(事務局大阪、川楠俊太郎会長、正会員九十七社)は五月十七日、大阪・難波の御堂筋ビルで第十六回定時総会を開き、役員改選により川楠会長を再選した。同総会には委任四十一を含む七十四社が出席した。

川楠会長が挨拶し、「関西の景気は依然回復せず、ゲーム場経営も苦しいので閉鎖した店もある。ゴールデンウィークも天気が良すぎて売上げが悪かった」、また「日航の乗務員組合が昨年起きたハイジャック事件から、日航の協力で開発された家庭用の飛行機シミュレーションソフトを問題視しているそうだが、事件が起きるとなぜかゲームに責任転嫁される。しかし私は、ゲームコーナーに遊びに来る青少年は殺人やバスジャックなどの事件を起こさないと信じている。人を殴ったり憎んだりする気持ちをゲームで解消して、犯罪や非行から守ることで利益を得るのが、私どもの仕事だ。青少年の健全育成にゲームがいかに有効かということを、私どもの商売を繁盛させることによって立証し、ゲームを通じて明るい世の中を作っていきたい」と述べた。

来ひんとして府警生活安全部保安第一課の嘉悦靖人課長は、「ゲーム場が風俗営業になった理由のひとつは賭博行為の防止にあるが、いわゆるカジノバーでの賭博が増加した。この許可店は府下で四十六店だったが、取り締まりを強化し九八年十月までにすべてなくなった。しかし賭博ゲーム喫茶はなお後を絶たない。賭博店に遊技機を販売やリースするのは賭博ほう助に当たる。また景品提供について八号営業は原則として禁止されているが、クレーン機などは小売価格で八百円程度までの物品提供を認めている。この趣旨は現在の経済情勢などから八百円以下ならゲームの範疇を超えないだろうということだ。これを超えれば遊技の結果に応じて賞品を提供する七号営業になるため違法となる。提供方法も獲得点数に応じた賞品提供、他の物品との交換、引換券での賞品提供などの行為は違反となる」と説明。

また青少年問題について、「府下のゲームセンターで補導された少年は昨年四千人を超え、非行の温床のひとつになっているのは否定できない。また非行の温床になるとの意議から、大規模ゲームセンター出店に対し住民の反対運動がしばしば起きており、警察としても優慮している。補導の原因を作らないよう注意してほしい」と述べた。

議案審議では予決算案などが原案どおり承認された。うち会員数は、正会員が十二社減の百九社、併設店の準会員が三十二社減の二百八社、賛助会員が一社減の二社、計四十五社減の三百七社になったと報告された。

役員改選は任期満了に伴うもので、理事会推薦候補者の選任が承認された。うち新任理事は五名で次のとおり。坂本博志氏(㈱ピーアイシー)、高木信行氏(㈱ナムコ)、富上正信氏(㈱久富)、長堀真美氏(㈱アピエス)、増井尉夫氏(㈱セガ・エンタープライゼス)。正副会長、その他の理事と監事は再任となった。

川楠会長は、「和議申請中の会社が会長会社になるのはおかしいとの意見があり、私もそう思い何度も辞退したが、会社再建を支えに会長としても頑張れとの温かい言葉を多くいただき、再び一生懸命努力する決意をした。なお会社のほうは和議開始に向け進んでいる」と語った。

松下実人副会長が閉会の挨拶をした後、懇親会が開かれ、森田修次理事が中締めを行なった。来ひんとして府会議員の八木ひろし氏(自民)が総会で、倉嶋勲氏(公明)が懇親会でそれぞれ挨拶した。

大阪府協第16回定時総会で、左上は府警の嘉悦靖人課長、右上は川楠俊太郎会長、右は松下実人副会長、下は総会のようす

ダービーオーナーズクラブで

ゲーム大会開催

セガ社、東京だけを対象に

セガ社はTVゲーム機「ダービーオーナーズクラブ」を使用したゲーム大会「セガ東京記念(春)」の決勝大会を四月二十三日、東京の同社直営店「池袋ギーゴ」で開催した。

同大会は東京都内の同社ロケ十九店舗で三月十六日－四月十八日の間に予選を行ない、各店代表一－三名を選出、計三十二名が決勝へと進み優勝を競ったもの。予選には延べ八百九十六名が参加した。

決勝大会は三十二名が四組に分かれ七レースをプレイ、各組上位二名の計八名が優勝決定戦へと進み五レースをプレイした。勝負はポイント制で各レースの一－四位が順に十、六、四、三ポイント、五位以下は一ポイントとした。その結果、合計ポイント数が最多の「ドマーニ」(コードネーム、二三歳)が優勝し、トロフィーが贈られた。

同社では同機のゲーム大会を「今後、全国レベルにまで拡大し実施する」としている。なお同機は昨年十月に渋谷ギーゴに導入したのを皮切りに、現在まで約七百台を出荷したとのこと。

写真は「セガ東京記念」にて優勝者(上)とゲーム大会のようす

テクモ「DOA2」大会

16人で優勝争い

全国チャンピオンに高校生

テクモ㈱(本社東京、柿原彬人社長)は、同社業務用CG格闘ゲーム機を使った「デッド・オア・アライブ2ミレニアム・オフィシャル全国大会」の決勝大会を四月三十日、東京・代々木の全労済会館で開催した。

これは三月十九日－四月九日に全国十五会場で実施した地区大会と、二月二十六日AOUエキスポ会場の同社小間で行なった大会の各優勝者計十六名により、トーナメント方式で全国チャンピオンの座を争ったもの。

その結果、AOUエキスポ会場で一位になった古屋秀俊君(高校生)が見事優勝し、同社の兼松聡販売事業部長から表彰状と盾、副賞として五万円相当の旅行券が贈られた。

会場では当日だけの同ゲーム勝ち抜き大会やコスプレ大会なども行なわれ、物販コーナーも設けられた。会場には約七百人が詰めかけ、一時は入場を制限するほどだった。

同ゲームは「ナオミ」基板で昨年十月発売され、国内で約四千五百枚出荷したとのこと。「PS2」版も三月に発売された。

同社では、「デッド・オア・アライブのファンへの感謝サービスを兼ねて実施したイベントで、予想以上の反響[illegible] TVゲームの人気回復にもつなげていきたい」としている。

写真はテクモ「DOA2」大会で、上は兼松事業部長(左)と優勝者

青森県協、通常総会

新会長に中村氏

事業計画など前年どおり

青森県アミューズメント施設営業者協会(上岡晴幸会長、会員十二社)は四月四日、青森市内の「ののふ」で平成十一年度通常総会を開き、役員改選により中村縁副会長を会長に選任した。同総会には委任三社を含む十一社が出席した。

平成十一年度事業報告案、決算案、十二年度事業計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。うち事業計画は前年度を踏襲したものとなっている。

役員改選は任期満了に伴うもので、新役員態勢は次のとおり。

会長=中村縁氏(㈱レジャー産業青森)。副会長=稲垣文之氏(三珠産業㈱)、杉沢富次氏(㈲エスピーベンダー)。

理事=小棚木久氏(東洋テクトロン㈱)、上岡晴幸氏(㈲青森タイコー物産)。

監事=福士芳彦氏(㈱ユニコム)。

これに伴い協会事務局が新会長会社内に移転した。所在地などは次のとおり。

青森県協・事務局=青森市篠田三の十二の二十三、㈱レジャー産業青森内、☎(0177)81-3436。

セガ社直営店を結ぶ

東京通信などのネット

7月から東京でテスト、順次広げる

セガ社は直営ゲーム場に光ファイバーネットワークを先行導入し、一ゲーム三分間百円ではなく一時間千円という時間定額制のビジネスとして提供する、としているが、そのためのデータ通信会社が明らかになった。七月にも東京都内のゲーム場など四ヵ所を結んで実験する。

セガ社と組むのは、東京通信ネットワーク㈱(TTNet、本社東京、岩崎克己社長)と㈱PNJコミュニケーションズ(PNJ-C、本社東京、同社長)の二社。TTNetは東京電力系通信事業者、PNJ-CはTTNetとそのパートナーとしての九つの電力系通信事業者連合体。電力系通信事業者十社は高速・大容量のデータ通信サービスを提供しており、九九年十一月に設立されたPNJ-Cではより高速・大容量の次世代アクセス網の構築、低コスト化などをめざしている。

セガ社、TTNet、PNJ-Cの三社は四月二十五日、東京都内のゲーム場三ヵ所を含む四ヵ所を拠点に、1Gbpsクラスの超高速光ファイバー回線で接続する共同実験を七月に開始すると発表した(bpsは伝送速度の単位で、1Gbpsは一秒間に十億ビット送受信可能というもので、ISDNの約八千倍に相当する)。

セガ社では昨年十一月に、新事業戦略として「ネットワークエンタテインメント王国」を掲げ、家庭用、業務用にネットワークを導入することを発表している。うち業務用では離れたゲーム場を光ファイバー通信網で結ぶという「エンタテイメント・サイバースペース」(仮称)とする構想を進めており、同じ種類のゲーム機で遊ぶ遠隔地のプレイヤー同士の対戦を可能にしたり、また対戦中の相手の表情を読みとれるようにしたりする。こうして一ゲーム三分間百円から、一時間千円というビジネスモデルが実現する――とセガ社では説明している。

OLC、3月期決算

反動で減収減益

連結は今回が初めてに

㈱オリエンタルランド(本社千葉県浦安市、加賀見俊夫社長)は五月二十三日、今年三月期決算(連結、単独とも)を発表、減収減益とした。連結決算は初めて作成。舞浜コーポレーションなど十の子会社など連結に含めた。

連結決算で売上高は千七百四十一億八千四百万円、経常利益は百八十七億六千二百万円、最終利益は九十九億千百万円になった。

東京ディズニーランド(TDL)の年間入園者数は五・五%減の千六百五十万七千人で、テーマパーク部門の売上高は千七百二十二億六千六百万円、従業員食堂などその他部門は十九億千八百万円だった。テーマパーク部門の売上高は全体の九割以上で、これ以上のデータは示されていない。

二〇〇一年三月期は、東京ディズニーリゾートの成功へ向けて進め、七月にイクスピアリ、アンバサダーホテルを開業する。TDLでは九月に「プーさんのハニーハント」をオープン、年間入園者数千七百十万人を見込んでいる。

業績予想は、中間期で売上高九百七十三億円、経常利益四十二億円、中間利益十三億円、また通期で売上高二千三十七億円、経常利益六十二億円、最終利益十二億円と、増収減益を予想。これは新規事業の開業費用と、二〇〇一年秋開業予定の「東京ディズニーシー」(TDS)建設費用がかかるため。

単独決算では今年三月期の売上高は七・九%減の千七百二十九億七千万円、経常利益は三〇・二%減の二百四億六千九百万円、当期利益は二一・七%減の百十七億九千五百万円だった。

従来あった部門別売上高などは示されていない。

業績予想は、中間期で売上高九百八億円、経常利益六十六億円、中間利益三十八億円、通期で売上高千八百七十三億円、経常利益百十三億円、当期利益六十五億円と、増収減益を見込んでいる。

人事異動

日本コンラックス

(6月29日)社長(常務)稲垣憲彦▽取締役相談役(社長)赤井和幸

オリエンタルランド

(6月1日)建設監理部長、常務小島裕

アトラス

(6月29日)新規事業開発室長(社長室長)取締役横山秀幸▽兼執行役員CS事業部長、取締役CS事業部第一開発部長岡田耕始▽取締役社長室長(コカ・コーラビバレッジサービス執行役員)岩田松雄▽執行役員CS事業部CS制作販売部販売担当部長(取締役CS制作販売一部長)半谷孝志▽同モバイル・プラットフォーム事業開発室長(同AM開発部長)高見富夫▽顧問(同AM販売部長)岩本憲昭▽退任(取締役相談役)松木邦介

▼機構改革=①社長室から新規事業開発室を分離、②モバイル・プラットフォーム事業開発室を新設、③CS制作販売一部と同二部を統合、CS制作販売部とし、CS事業部を新設、④AM開発部とAM販売部を再編、販売部、技術サポート部、管理部とし、AM事業部を新設、⑤店舗事業部に店舗運営推進部と管理部を設置、⑥執行役員制を導入

アルゼ

(6月29日)取締役、シグマ社長真鍋勝紀▽同、SNK相談役川崎英吉

執行役員(取締役)内部監査担当横塚ヒロ子▽同(同)製造本部長飯塚克己▽同(同)経営企画室長及川麻子▽同(同)開発本部パチンコ担当小森富美雄▽同海外事業担当(同)ジェフリー・ギルバート▽執行役員管理本部長兼経理部長(SNK取締役財務部長)宮脇恒男▽退任(執行役員)森下忠重

コナミ

(2月1日)業務推進本部法務部長、丹羽繁夫

(4月1日)業務推進本部管理部長、野津直之

(4月25日)執行役員、業務推進本部秘書室長兼コナミ興産社長伊藤精二

(5月8日)社長室長、石垣誠一

(5月16日)経営本部副本部長兼人事企画部長、荻野博夫

(6月23日)専務執行役員(常務)取締役財務本部長山口憲明▽同(同)同CS事業本部長北上一三▽同(同)同AM事業本部長田中富美明▽同(同)同CP事業本部長永田昭彦▽同(同)同GM事業本部長木戸秀二▽同(同)同経営本部長舘野登志郎▽同(同)同営業本部長太田護▽同(同)同国際営業本部長小平茂雄▽取締役専務執行役員(常務執行役員)業務推進本部長稲富英利

取締役、日興証券顧問岩崎琢弥▽同、上月情報教育財団理事赤木公▽同、デルフィス営業本部専任局長吉田明彦▽常勤監査役(東京三菱証券取締役)山本哲郎▽監査役、長岡実▽同、今泉正隆

退任(取締役)後藤幸男▽同(同)田崎義信▽同(同)宮内清▽同(監査役)川崎昭典▽同(同)石井茂雄▽同(同)吉岡睦子

▼機構改革=取締役の役位のうち副社長、専務、常務を廃止、執行役員の役位とする

サノヤス・ヒシノ明昌

(6月29日=レジャー事業部関連のみ)取締役、レジャー事業本部副本部長兼営業総括兼那須営業部長水本貞昭

サミー

(6月27日)兼執行役員SP開発本部・生産本部管掌、専務SP営業本部長片本通▽兼同グループ会社管掌、常務社長室長中山圭史▽常務兼執行役員AM事業本部管掌(取締役管理本部長崎野清文▽上席執行役員(同)生産本部長原田紀彦▽同(同)SP開発本部長吉田賢吉▽執行役員(同)AM事業本部長川村康則▽同(同)SP営業本部副本部長村木勝典▽同(同)同谷沢鉱次▽執行役員、社長室副室長河村芳隆▽同、管理本部副本部長片山靖浩▽同、生産本部副本部長吉野昌和

監査役、酒井悦夫▽退任(取締役)スパイク社長村越隆▽同(同)サミーUSA社社長鈴木義治▽同(監査役)菅野暁

三精輸送機

(6月29日)会長(社長)本多孟▽社長(特別顧問)山田聡▽西日本営業本部長(設計本部長)専務工務本部長上村幸夫▽東日本営業本部長(営業本部長)専務辻秀樹▽常務設計本部長(特別顧問)志風直彦▽西日本営業本部副本部長(営業本部副本部長兼大阪営業部長)取締役会沢敏晶

▼機構改革=営業本部を西日本営業本部と東日本営業本部に分割

シグマ

(5月22日)企画開発部長、平山光三郎

(6月28日)会長、アルゼ社長岡田和生▽常務(取締役)荻野千槍▽同(同)田中優▽取締役、大庭義樹▽同、佐藤和雄▽同、営業企画部長坂原哲明▽常勤監査役(常務)立石弘明▽監査役(取締役)萩原敞

退任(常務)福田治夫▽同(取締役相談役)波岡護▽同(取締役)田中豊洋▽同(同)森川捷平▽同(常勤監査役)木下節男▽同(監査役)小沢千弘

スガイ・エンタテインメント

(6月29日)常勤監査役(宣伝企画部長)横田正樹▽退任(監査役)足立義直

セガ・エンタープライゼス

(6月1日)会長兼社長(会長)大川功▽副会長(社長)入交昭一郎

(6月29日)専務(専務執行役員)永井明▽同(常務執行役員)佐藤秀樹▽取締役(執行役員)岡村秀樹▽同、カルチュア・コンビニエンス・クラブ社長増田宗昭▽監査役、CSK常勤監査役弦間芳安

退任(取締役)広瀬禎彦▽同(同)秋元康▽同(同)園山征夫

常務執行役員(執行役員)山田順久▽同(同)森啓二▽執行役員、安東実▽同、キャラクター部長佐藤博久▽同、ヒットメーカープレジデント小口久雄▽同、事業開発部長曽根正彦▽同、経理財務部長山崎昇一▽同、海外販売部長上原武▽同、未来研究開発部長兼安時紀▽同、コンテンツ・メディア戦略室長内海州史▽同、ソニックチームプレジデント中裕司▽同、萩原史郎▽同、総合企画部長田畑俊哉▽同、戦略流通室長田平誠悟▽同、グループ戦略室長菅野暁

=セガ社執行役員の職名は旧職が示されていないので、異動後の職名

セタ

(6月23日)退任(専務)高尾賢次

タイトー

(6月29日)社長(常務)西垣保男▽専務(取締役)林隆▽常務(取締役)飯沢幸雄▽取締役、AO営業部長松田勝美▽同、京セラ社長西口泰夫▽常勤監査役(専務)宮前武彦▽監査役、京セラ常勤監査役藤沢修

顧問(社長)中村紘一▽退任(取締役)梶原勇治▽同(監査役)高橋幸男

タカラ

(6月29日)副社長(顧問マーケティング本部長)奥出信行▽取締役、コナミ常務北上一三▽同、同永田昭彦▽同、同館野登志郎▽常勤監査役(取締役)橋本卓雄▽退任(監査役)黒田和宏

トムス・エンタテインメント

(6月1日)取締役(会長)中山隼雄

(6月29日)会長、CSK会長大川功▽取締役、セガ社R&D経営企画室長内海州史▽同、ISAOネットワークコンテンツ研究開発部長中西寛▽監査役、セガ社経理財務本部長山崎昇一▽退任(監査役)石川正直

ナムコ

(6月24日)常務兼執行役員(上席執行役員)猿川昭義▽監査役、市川光夫▽退任(監査役)奥山融

退任(執行役員)ナムコ・エコロテック社長大塚毅▽同(同)イタリアントマト社長遠藤勝利▽同(同)ナムコトレーディング社長金平光雄

日光堂

(6月16日)専務(常務)仲島幸雄▽取締役、日本インベストメント・ファイナンス顧問磯田拓郎▽監査役、佐藤輝雄▽退任(副社長)加茂正治▽同(取締役)茂出木研二▽同(監査役)佐古田保

任天堂

(6月29日)副社長(顧問)浅田篤▽常務経営統括本部長(取締役)経理本部長森仁洋▽取締役製造本部長、資材第一部長永井信夫▽同総合開発本部長、開発第三部長竹田玄洋▽同情報開発本部長、情報開発部長宮本茂▽同経営企画室長、ハル研究所取締役相談役岩田聡▽常勤監査役(情報開発本部長)福井公芳▽顧問(常務)谷本克典▽同(取締役)大西康博

退任(取締役)福田博之▽同(同)ニンテンドウ・オブ・アメリカ社社長荒川実▽同(同)同会長ハワード・リンカーン▽同(常勤監査役)近藤良明

バンダイ

(6月29日)取締役(執行役員)柴崎誠

「フィッシュライフ」観賞魚と遊べる

セガ社から6月に発売

セガ社は本物のような観賞魚と遊ぶことのできる「フィッシュライフ」を標準価格四十九万八千円で六月二十日に発売すると五月十日発表した。CG画像による「VR水族館」をもとに、タッチスクリーン、音声認識マイクを通じて、さまざまな反応を楽しめることができるよう開発した。

「フィッシュライフ」の画面は十五インチTFTで接触抵抗方式のタッチパネル、音声認識マイクを内蔵している。本体にはGD－ROM（1G容量のCD－ROM）ドライブとモデムを内蔵。

ソフトウェアはGD－ROM形式で、各二万九千八百円。同時発売の「レッドシー」には十種類の魚、七月発売の「アマゾン」ではピラニアなど四種類の魚がそれぞれ登場する。これらは「プレイフル・エディション」シリーズとして、触わると魚が変身したり、回転したり、さまざまな変化、動作をしてくれる。

もうひとつのシリーズ「ベーシック・エディション」として、六月発売の「エピソード1」（ウツボの威嚇など）、「エピソード2」（小型魚の群れなど）、七月発売の「エピソード3」（タツノオトシゴの出産など）も予定している。

セガ社では新時代のバーチャルペットであり、高品位のインテリア、デジタルアートとして提供できると説明。内蔵モデムにより、情報端末としての機能も計画している。

セガ社「フィッシュライフ」

青森・浅虫の遊園地 岡本が引き継ぐ

改称しリニューアル

㈱岡本製作所（本社大阪、岡本典之社長）は、昨年十一月閉園した遊園地「あさむしキディランド」（青森市浅虫）の経営をこのほど引き継ぎ、新たに「ワンダーランドASAMUSHI」と名称変更し四月二十八日再オープンした。

同社は、これまで同園を経営してきた㈱マリンパーク浅虫から三年契約で土地を借り受けて運営。従来のトーゴや豊永産業などによる委託運営機種が撤去された跡に、「エンタープライズ」や「ニューバイキング」、「アストロファイター」など九機種の遊園施設を新設。また同園直営だった「大観覧車」や「ジェットコースター」など四機種は買い取った。またカーニバルゲームコーナーと軽食コーナーも運営するなど全面的にリニューアルした。

入園料は従来の大人四百円を小人と同じ三百円に、遊園施設利用料金も最高四百円を三百円にそれぞれ引き下げた。冬季を除く四－十一月の約七ヵ月間開園、営業時間は九時三十分－十七時。

岡本社長は、「青森県内にただひとつしかない遊園地を閉鎖するのは惜しいので、とりあえず三年間は運営することにした。再オープン直後のゴールデンウィークは予想外に好調だったので、初年度目標入園者数十万人は達成しそうだ」としている。

同園は七一年開園、入園者数が八三年の三十万人をピークに減少を続け九九年は六万人台にまで落ち込んだため閉鎖を決めていた。

「あさむしワンダーランド」の入口部分（上）と園内のようす

SNK、アトラクションの計画

SNKは直営テーマパーク「ネオジオワールド東京ベイサイド」で四月二十一日、新アトラクション「アナザヘヴン・ライブ」（本紙第610号参照）の記者発表会を開いた。

同社の山国秀幸アトラクションプロデューサーは、「映画をもとにしたアトラクションはこれで三作目となるが、映画と同時期にオープンするのは初めてで、それだけ力を入れている。今年は六月に一種類、年末までにリニューアルを含む五種類のアトラクションを導入する」と語った。同アトラクションは八月三十一日までの期間限定で運営し、利用者十五－二十万人を見込んでいる。

テレビ朝日の梅沢道彦副部長と同名ドラマ出演の松山千春が挨拶した。

論潮 パソコン革命

現在ソフトバンクの社長として有名な孫正義氏が米国カリフォルニア大学バークレー校に在学していた頃、業務用TVゲーム機を日本から輸入、販売し、地元の大型ゲーム場を買収、運営にまで乗り出したことがある。孫氏が二十歳ぐらいの時で、「スペース・インベーダー」から「パックマン」などを扱ったというから八〇年ごろだ。翌八一年九月、東京にソフトバンクが設立された。

前にも触れたが、これは日経新聞夕刊に九九年五月から十月まで連載された「パソコン革命」でとりあげられている。この連載は今年三月、関口和一著「パソコン革命の旗手たち」（日経新聞社）として、大幅に加筆され単行本となった。パソコンを使う人やパソコンの進化について考える人には大変有意義な本で、とくに社名や機種名の由来など感心することがある。こういう種類の本は少ないが、もっといろいろ出版されてよいと思う。

この本で述べていることは多岐にわたっているので、それぞれについて触れるわけにはいかないが、業務用AM機との関連では孫氏の学生時代のビジネスだけしかとりあげられていないことに、不満がある。少なくともCPU、ROMなどの半導体チップを大量に消費し、結果としてコストダウンを導いたことを見落すべきではない。

「ウィンドウズ95」出現を機に、パソコン本体と周辺機器、ソフトウェアで一挙に低価格が進んだのと同様、二十年前に半導体チップの生産コストが下がったため、以後のパソコンもより身近かなものとなったからだ。

この本ではゲームソフト開発について、ハドソンしか触れていないのも不満だ。また「ファミコン」をMSXに対抗する低価格のゲーム専用機としか見ていないのも、どうかと思う。業務用、家庭用ゲームの本ではないのでやむを得ないが、本体メーカーをめぐる著作権法上のさまざまな問題についても触れたなら、もっと興味深い本になったと思う。

海外ニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

懸賞金付きトーナメント

ミッドウェー社も計画

「スキンズゲーム」など4機種を対象に

米国ミッドウェーゲームズ社（シカゴ、ニール・ニカストロ社長）は五月十一日、業務用TVゲーム機でのトーナメントシステムを開始する、と発表した。インクレディブルテクノロジー社（IT、エレーヌ・ホジソン社長）が四年前から実施している懸賞金付きトーナメントを追うもので、現金と賞品を提供するとのことだが、いつから実施するのかも不明である。

IT社の懸賞金付きトーナメントシステムは、「ゴールデンティーゴルフ」などでプレイヤーが出したハイスコアを通信回線で集約し、期間中の上位入賞者に賞金や賞品を贈るというもの。射幸心をそそることになるが、これまで法令違反とされたことはない。しかし、このグレイシステムでIT社は販売を伸ばしてきた、という実績がある。

明らかに法令違反とならないとしても、その恐れがあるグレイシステムに対し、伝統的なマーケティングを進めてきたミッドウェー社などのTVゲーム機メーカーは、これを採用するか拒み続けるかという選択を迫られている。

ミッドウェー社によると、「タッチマスター」、「インフィニティ」、「スキンズゲーム」、「ラッシュ2049・トーナメントエディション」の三機種について、インターネットを経由し集約する「ミッドウェー・トーナメント・ネットワーク」（MTN）を導入する。ハイスコアの上位入賞者には賞金と賞品を提供するほか、将来はプレイヤーがこれらの業務用TVゲーム機をインターネット端末として写真を絵ハガキにしてもらったり、電子メールを送受信したりできるようにする。

MTN用のゲーム機には56kbpsのモデムが取り付けられ、電話回線と接続される。年内には上記三機種以外に四機種でもできるようにする、とのこと。同社はMTNでロケテストした結果が良かったとしている。しかし、同社はニューヨーク株式市場上場会社であり、本格的に実施するかどうか分からない。

なおコナミの米国業務用子会社、コナミ・アミューズメント・オブ・アメリカ社（イリノイ州バッファローグローブ、前橋誠社長）では六月一日から、「サイレントスコープ2・ダークシルエット」のハイスコアをインターネット上で集約し、上位入賞者にデジタルカメラ、ステレオ、ポロシャツ、Tシャツ、ポスターなどを提供するサービスを開始する。賞金提供はないし、賞品もそう高価とは思われない。つまり法令違反の可能性はほとんどないので、むしろ望まれるセールスプロモーション活動のひとつだと言える。

家庭用の米国E3に

業者だけ6万人

「DC用ブリーム」も出品

家庭用TVゲームの世界最大の展示会、第六回E3（イースリー、五月十一～十三日、ロサンゼルス）には四百三十社が出展し、六万二千人の業者が訪れた。一般公開はしていない。

「DC」はキャッシュバックで五十ドル値下げ発表、「PS2」は北米での十月出荷を発表。来年の「X-BOX」、「ドルフィン」は予告のみ。新作ソフトはPS2用のコナミ「メタルギアソリッド2」、カプコン「鬼武者」など注目された。

セガ社はオンラインゲームをアピールした。ブリーム社はDCでPS用ゲームソフトが作動するエミュレーターを今夏にも出荷すると発表、詳細は不明だが、大きな話題になった。

E３の会場は巨大なロサンゼルス・コンベンションセンター

AAMA専務は

ルドウィッツ氏に

会長にはロン・カララ氏再選

マイク・ルドウィッツ氏

米国のAM機メーカー／ディストリビューター協会、AAMA（アメリカン・アミューズメントマシン・アソシエーション、事務局シカゴ）は五月十九日の総会で役員改選を実施、ロン・カララ会長（レーザートロン社副社長）を再選した。退任しインクレディブルテクノロジー（IT）社に就職するボブ・フェイ専務の後任は、コナミ・アミューズメント・オブ・アメリカ社を退社するマイク・ルドウィッツ氏と決まった。

AAMAでは昨年秋以来、専従役員を会長、会員会社から選ばれる代表者を議長と呼んでいるが、ルドウィッツ氏は九九年五月まで会長だったので、当時の名刺がまた使えることになる、と言っている。ルドウィッツ専務の最初の仕事は、AAE（香港）と台湾を訪れることとされている。

AAMAの副会長はベンチマーク社のアル・クレス氏、幹事はナムコ・アメリカ社のフランク・コーゼンチーノ氏、会計はグレートサザンDB社のデビット・カビルート氏となっている。

連邦地裁、SCEの訴えを

略式で大半却下

コネクティック社「VGS」で

マッキントッシュ上で「PS」用ゲームソフトが作動するコネクティックス社（カリフォルニア州サンマテオ、ロイ・マクドナルド社長）のエミュレーター「バーチャル・ゲームステーション」（VGS）が、SCEの権利を侵害するとしてソニーが訴えた訴訟で、米国連邦地裁は五月十八日、ソニーの訴えの大部分を退けた。

SCEは九九年一月、コネクティックス社を相手どって提訴し、コネクティックス社は同五月に反訴していた。サンフランシスコにある連邦地裁事はこのほど、SCEが主張した九つの根拠のうち七つ（著作権と商標に関するもの）を却下するとのサマリージャッジメント（略式判決）を示した。残る二つ（トレードシークレットと不正競争に関するもの）についてサマリージャッジメントの対象にするかどうかを含め審理すると述べた。

コネクティックス社のマクドナルド社長は「残る二つについてもSCEの訴えは却下されるだろう。両者がこの争いを終え、一日も早く協力していけるようにしたい」と述べている。

なおSCEは「VGS」についての予備的禁止命令を申請し、連邦地裁がそれを認めていたが、連邦控訴裁は二月十日、これを破棄、もとの連邦地裁に差し戻している。

SCEはリバースエンジニアリング（逆解析）を違法だと主張しているが、連邦裁判所はフェアユース（公正使用）であり適法との立場を貫いている。SCEはウィンドウズ用エミュレーター「ブリーム！」について、ブリーム社を訴えているが、その訴訟でも苦戦している。

北米で「PS2」

10月26日に発売

ドライブベイなどを追加

ソニー・コンピュータエンタテインメント・アメリカ社（SCEA、カリフォルニア州フォスターシティ）は五月十日、家庭用「プレイステーション2」（PS2）を十月二十六日に北米市場で出荷する、と発表した。日本では三月四日から出荷されている。

北米向け「PS2」は基本的に日本のものと同じだが、本体内に拡張スペースを作り、将来ハードディスクドライブなどを設けることができる三・五インチドライブベイと、ネットワークインターフェイスのための拡張ユニットを組み込んだ。

「PS2」はDVDビデオにも対応していることから、日本では発売後二ヵ月で百八十万台以上を出荷、さらに順調に伸ばしている。このためSCEでは約千三百億円を投資し、〇・一八ミクロンプロセスの微細加工技術を導入した半導体生産を増強しており、六月から実施できると説明している。

SCEAはSCEの完全子会社。SCEは二〇〇一年三月までに「PS2」を日米欧で一千万台販売する、と計画している。

International Trade Show

Show	Date
China Amusement Expo'00 (Beijing, China)	June 28-July.1
Asian Amusement Expo'00 (Hong Kong)	July. 12-14
Salex'00 (Sao Paolo, Brazil)	July. 20-22
Exime'00 (Mexico City, Mexico)	Aug. 2-3
TAMA-GTI Expo (Taipei, Taiwan)	Aug. 10-13
AMOA Expo'00 (Las Vegas, U.S.A.)	Sept.21-23
Fun Expo'00 (Las Vegas, U.S.A.)	Sept.21-23
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sept.21-23
ILIW (Birmingham, UK)	Sept.26-28
FER-Interazar'00 (Madrid, Spain)	Sept.27-29
Park Show Int'l (Rimini, Italy)	Oct. 18-20
World Gaming Expo'00 (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 18-20
Enada'00 (Rome, Italy)	Oct. 12-15
IAAPA 2000 (Atlanta, U.S.A.)	Nov. 15-18
Ludik Expo'00 (Paris, France)	Dec. 5-7
2001	
IMA'01 (Nuremberg, Germany)	Jan. 17-19
ATEI & ICE (London, UK)	Jan. 23-25
Enada Spring'01 (Rimini, Italy)	Mar. 8-11
ASI 2001 (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 29-31

話題のマシン

セガ社「バーチャロンＯＴ　ver. 5. 66」

3ロボット追加

「スターウォーズＲＡ」ツインタイプも

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、大川功社長）から、CGロボット対戦ゲーム機「バーチャロン・オラトリオタングラム（OT）バージョン5・66」が六月中旬、「スターウォーズ・レーサーアーケード」のツインタイプが六月下旬それぞれ発売となる。

「バーチャロンOTバージョン5・66」は、「ナオミ」基板を使用してバージョンアップするとともに、「DC」用同名ソフトのデータも使えるようにしたもので、VM（ビジュアルメモリー）の差し込み口を設けた。

新ステージとDC版の三ステージの計四ステージを追加し、ステージ選択ができるようになった。

新たにレーザー攻撃中心のもの、遠近両方の攻撃ができるもの、性能が低くプレイヤーの力量が要求されるものと三種類のロボが追加された。

DC版VMによりロボットの配色と肩のエンブレム、短いメッセージなどのオリジナルデータを利用できるが、VMがなくてもこれらを作成できる機能を同機に搭載している。二本のボタン付きレバーを操作。29インチ型2Pタイプで予定標準価格百八十五万円。

「スターウォーズ・レーサーアーケード」のツインは、29インチTVモニター二面搭載の2P型。ゲーム内容はDX型（前号本欄参照）と同じだが、座席振動機構はない。標準価格はDX型と同じで百九十七万五千円。

バーチャロンＯＴバージョン5.66

スターウォーズ・レーサーアーケード（ツイン）

コナミのＴＶ音楽ゲーム

通信対戦モード

「ポップンミュージック4」

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、TV音楽ゲーム機「ポップンミュージック4」が三月下旬発売となった。

これは流れる音楽のリズムに合わせてボタンを叩いていくゲームで、同「アニメロ」（本紙第608号本欄参照）から採用した新キャビネットを使用。指示画面の上部から下りてくるキャラと同じ色のボタン（五色九個）を叩く。画面両サイドで踊るキャラの種類が増えた。

通信機能が追加され、二台接続により二人同時対戦プレイもできるようになり、通信時のモードが二種類追加された。一つは指示画面キャラ〝アタックポック君〟を取って相手画面へ送り邪魔をするモード、もう一つはお邪魔機能がなくスコアのみを競い合うモード。

このほか従来シリーズからのノーマル、エキサイト、パーティの各モードは継承。いずれも一定のレベルゲージ以上でステージクリア。

一～三作の曲に新曲を加え計七十曲以上収録。

価格八十五万円。

ポップンミュージック 4

メルヘン調キャビネットで

子ども用に開発

アトラス「プリクラキッズ」

㈱アトラス（本社東京、原野直也社長）から、子ども向けシールプリント機「プリントクラブキッズ」が四月下旬発売となった。

これはメルヘン調の家をデザインしたキャビネットで、アイキャッチ効果があるもの。身長百六十センチ以下の子どもと女性を対象に、TVモニターや操作ボタンを低い位置に設置。

家の中に入って硬貨投入後、シールの分割（二、四、六、十、十六）とフレーム（動物、季節など）を選択。画面上の身長ゲージに自分の映像の頭を合わせると、CCDカメラ（二百十万画素）が自動的に角度を変えベストアングルを決定。その後タッチペンでの落書きやイラストなどの追加もできる。

シールに全身と胸から上の写真を組み合わせて印刷され、キャビネットの外側に設置された払い出し口から出てくる。OP価格百四十八万円。

プリントクラブキッズ

話題のマシン

バンプレストのプライズ機

キャラが陣取り

「ピカチュウじゃんけん隊」

㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、伍賀槌太社長）から、プライズゲーム機「ピカチュウじゃんけん隊・陣取り合戦」が六月下旬発売となる。

これはプレイヤーがピカチュウ、機械側がニャースとなって、じゃんけんにより相手側陣地に侵入し合うというゲーム。

ボックス内で右からピカチュウ、左からニャースのキャラが向かい合って進み、ぶつかった所でじゃんけんをする。プレイヤーはグー、チョキ、パーのいずれかのボタンを押すと、機械側は盤面にLED表示。勝つとそのまま前進、負ければ一担スタート地点に戻り再び前進し、相手キャラと出会った所でじゃんけんする。前後進させる時に〝トントンボタン〟を叩くとスピードが上がる。

これを三回繰り返した時に相手側陣地に入っていれば景品カプセル（五十二ミリまたは七十五ミリ）を払い出す。終了時の位置から再びプレイできるコンティニュー機能も搭載。

OP予価四十二万八千円。

なお前号本欄に掲載の乗物機「にこにこドラえもん」は同社が発売元となっており、ホープからも発売している。

ピカチュウじゃんけん隊・陣取り合戦

米国ミッドウェー社製ＣＧアクション

派手な協力攻撃

ＳＮＫから「ガントレット・ダークレガシー」

㈱SNK（本社大阪、北野一成社長）から、米国ミッドウェーゲームズ社製TVアクションゲーム機「ガントレット・ダークレガシー」が六月中旬発売となる。

これは「ガントレット」シリーズ三作目となるバージョンアップ版。敵を倒しながら経験値と賞金額をアップさせ、パワーアップしていくというRPGタイプのゲームで、最大四人までの同時プレイ、パワーアップさせたキャラを保存し呼び出せるパスワード制などは前作を引き継いでいる。

キャラは新しく四人が加わって計八人に増え、それぞれスピードやアーマー、マジックなどの内容が異なり、選択の幅が広がった。前作での隠しキャラも継承。攻撃面では味方を振り回してぶつけたり巨大化させて踏みつけるなどの協力ターボアタック技を追加し、アタック時のグラフィックが一段と派手になった。

ステージは前作に新ステージが加わり計八ステージになった。全ステージでボスキャラを倒すと三シーンで構成された別のステージへと進むが、それまでにストーンを全部入手しておかないと行ける場所が限定される。

基板OP価格二十二万八千円、前作基板用改造キット十四万八千円。

ガントレット・ダークレガシー

多彩な運転遊び付き乗物

リアル路線バス

ホープの「ちびっこ交通」

㈱ホープ（本社工場川崎市、小野定良社長）から、定置型乗物機「ちびっこ交通」が四月下旬発売となった。

これは路線バスをリアルにデザインしたもので、とくに運転席はバスの運転に必要なボタン類などが設置され、同社では〝シミュレーション型キディライド〟としている。

乗車すると料金箱に硬貨を投入。ハンドル、アクセル、ブレーキ、シフトレバーによりスピードメーターの上下、ウィンカーランプの点滅などがある。またヘッドライト点灯、ワイパーの作動、行き先表示の変更（七種類、外部プレートと内部表示ランプが連動）、〝次とまります〟の押しボタンと音声ほか各種のスイッチも装備。本体は上下に二分割し運搬できる。大人一人、子ども一人の二人乗りでOP価格九十八万円。

ちびっこ交通（下は運転席）

「野菜・果物シリーズ」

速度設定が可能

日邦のバッテリーカー「ミカン」

日邦産業㈱（AM事業部愛知県岩倉市、岡屋裕造社長）から、バッテリーカー「ミカン」が二月下旬以降発売となっている。

これは同社「野菜・果物シリーズ」で、オレンジ色の車体のフロント部分に目と口が描かれ、乗降部の左右に小さなミカンの装飾がある。

オペレーターがスピードの調整をワンタッチでできる機構を備え、利用者の年齢層に合わせてスピードを変更できる。作動時間は三十～二百七十秒の間で三十秒単位に切り替え可能。走行中メロディーが流れる。コンパクトタイプで一人乗り。価格四十七万五千円。

ミカン

JUNE 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■ＴＶゲーム機 ― ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	マーヴル VS カプコン 2（カプコン） Marvel vs. Capcom 2 (Capcom)	6.88
2	3	闘魂烈伝 4（ナムコ） NJ Prowrestling 4 (Namco)	6.29
3	7	バーチャストライカー 2 バージョン2000（セガ社ナオミ） Virtua Striker 2 ver.2000 (Sega)	6.26
4	2	パワースマッシュ（セガ社ナオミ） Virtua Tennis (Sega)	6.25
5	6	対戦ホットギミック フォーエバー（彩京） Mahjong Hot Gimmick Forever* (Psikyo)	6.24
6	4	メタルスラッグ 3（SNKネオジオ） Metal Slug 3 (SNK)	6.22
7	5	ミスタードリラー（ナムコ） Mr. Driller (Namco)	6.01
8	27	ハイパービシバシチャンプ（コナミ） Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	5.82
9	10	サイヴァリア（サクセス／タイトー） Psyvariar (Success/Taito)	5.63
10	12	対戦ホットギミック 快楽天（彩京） Mahjong Hot Gimmick"Kairakuten"* (Psikyo)	5.56
11	29	ダイナマイトベースボール 99（セガ社ナオミ） Dynamite Baseball 99 (Sega)	5.50
12	8	鉄拳タッグトーナメント（ナムコ） Tekken Tag Tournament (Namco)	5.41
13	9	スーパーワールドスタジアム 2000（ナムコ） Super World Stadium 2000 (Namco)	5.33
14	13	対戦ホットギミック 3（彩京） Mahjong Hot Gimmick 3* (Psikyo)	5.25
15	14	バーチャストライカー 2 バージョン99（セガ社） Virtua Striker 2 ver.99 (Sega)	5.11
16	17	スーパーパズルボブル（タイトーGネット） Super Puzzle Bobble (Taito)	5.00
17	–	パワーストーン 2（カプコン） Power Stone 2 (Capcom)	4.78
18	15	バーチャNBA（セガ社ナオミ） Virtua NBA (Sega)	4.77
19	18	ギャロップレーサー 3（テクモ） Gallop Racer 3 (Tecmo)	4.69
20	25	スパイクアウト・ファイナルエディション（セガ社） Spike Out Final Edition (Sega)	4.67
21	16	デッド・オア・アライブ 2 ミレニアム（テクモ） Dead or Alive 2 Millenium (Tecmo)	4.65
22	11	ストリートファイター Ⅲサードストライク（カプコン） Street Fighter Ⅲ 3rd Strike (Capcom)	4.48
23	26	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99（SNKネオジオ） The King of Fighters '99 (SNK)	4.47
24	19	アクアラッシュ（ナムコ） Aqua Rush (Namco)	4.46
25	32	ギャルズパニック S2（カネコ） Gals Panic S2 (Kaneko)	4.44

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ダービーオーナーズクラブ（セガ社） Derby Owners Club (Sega)	8.77
2	2	ドラムマニア・セカンドミックス（コナミ） Drum Mania 2nd Mix (Konami)	8.33
3	3	ゴルゴ13（ナムコ） Sniper 13 (Namco)	7.65
4	4	サンバDEアミーゴ（セガ社） Samba DE Amigo (Sega)	7.61
5	5	ギターフリークス・サードミックス（コナミ） Guitar Freaks 3rd Mix (Konami)	7.19
6	7	ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド（セガ社） The Typing of The Dead (Sega)	7.08
7	6	キーボードマニア（コナミ） Keyboard Mania (Konami)	6.90
8	8	ワールドキックス（SD／DX）（ナムコ） World Kicks (SD/DX) (Namco)	6.82
9	9	ポップンミュージック 4（コナミ） Pop'n Music 4 (Konami)	6.69
10	13	ビートマニア・クラブミックス（コナミ） Beatmania [Hip Hop Mania] Club Mix (Konami)	6.64
11	12	スリルドライブ（2P／SD／DX）（コナミ） Thrill Drive (2P/SD/DX) (Konami)	6.44
12	11	タイムクライシス 2（SD／DX／S）（ナムコ） Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	6.42
13	10	18ホイーラー（セガ社） Eighteen Wheeler (Sega)	6.27
14	15	バトルギア（タイトー） Battle Gear (Taito)	6.11
15	18	ダンスダンスレボリューション・サードミックス（コナミ） Dance Dance Revolution [Dancing Stage] 3rd Mix (Konami)	6.06
16	16	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2（DX／UP）（セガ社） The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)	5.81
17	14	クライシスゾーン（SD／DX）（ナムコ） Crisis Zone (SD/DX) (Namco)	5.75
18	17	ミリオンヒッツ（ナムコ） Million Hits (Namco)	5.70

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	フォト&シール・キララ（メイクソフトウェア） Photo & Seal Kilala (Make Software)	8.44
2	2	パンチマニア北斗の拳（コナミ） Punch Mania (Konami)	8.00
3	3	ピュアショット（オムロン） Pure Shot (Omron)	7.75
4	–	ストリートスナップ EG（日立ソフトウェアエンジニアリング） Extreme Groover (Hitachi Software Engineering)	7.05
5	4	ストリートスナップ（トーワジャパン） Street Snap (Towa Japan)	6.44
6	–	料理の達人（ナムコ） Ryori no Tatujin (Namco)	6.20
7	6	デカプリ（アイエムエス） Deka-Pri (IMS)	5.88

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.357

Ludus Tonalis 〈6〉

有田佐市

マンションの上階の住人が自転車泥棒であったというのは千載一遇のまさに奇遇であるのだが、今は家庭で使用している機器でもちょっと大仕掛のものになると騒音源になりやすい。

マンションから新築の家への引越しも大変だったけれど、おもっていたのよりは容易に出来た。

箱詰めの本でまだ箱から出さずに置いたままのものが多く、箱詰めの手間が省けたことと、マンションへの引越しからそう時を経ていないので、前と同じメンバーで前と同じような手順で、事をすすめることが出来た。まあ不幸中の幸とでもいうべきか。

マンションの騒音でいちばんこたえたのは上階からの騒音ということであった。

木造の集合住宅の場合には上部からの騒音よりも、横からの騒音が壁の薄さで気になるのだが、鉄筋コンクリートの場合には横からの騒音は殆んど伝達されない。

それはいいのだけれど、受けるダメージの程度は横よりも上の方がずっときつい。頭を踏まれているような感じがした。

新居に移って当分の間は木の香、新しい畳の匂い、上からの騒音もないし、気分がよかった。

しかし世の中には変った人もいるもので、隣の空地には深夜になるとテニスの練習に来る人たちがいた。

自動車で乗りつけてやってくるのである。

夜も更けて他の音が全然しなくなる頃のテニスのボールの音は結構気になるものである。

「ねえ、いい場所でしょ」

「うん、ぼくもこの場所は目にとめていたんだ」

ポンポンと正しいリズムでよく響くテニスボールの音のリズムが乱れたり、途絶えたりするとそれがまた気にかかったりした。

しかし二人とも正業に就いている人のようで、長くても二時間ぐらい打ち合えば、翌朝の心配をして引きあげて行っていた。

この土地には古くからの大きな寺があり、朝六時、夕五時にいまだに鐘を撞いている。

移った当初はこの鐘の音がもの珍しかったが、今では慣れてしまい、鐘の音に気づかない日の方が多い。

やがて隣の空地に家が建つ。わが家との間に途轍もなく大きなボイラーが設置され、はじめてこのボイラーが始動した夜には、わたしの家族は文字通り震撼させられてしまう。

あたかも船の機関室に閉じこめられているような轟音と振動。

隣人もこのボイラーの音と低周波には驚いてすぐにボイラーの位置を移動するといってきたが、移動するまではずっとボイラーを焚いていた。

一冬我慢して、春になるのと同時に移動の工事をはじめたのだが、これは傍目にも大工事であった。

毎日のように電動ドリルなどの凄じい音をたてて工事がすすめられ、この工事にはかなりの期間がかかった。

隣人の話では、新しくボイラーを設置するのよりも、移動の工事の方がずっと手間も時間もかかるということであった。

ボイラーの移動の工事が終って隣人が報告にきた時には、お互いにやれやれですねと一応ほっとした。

しかし結果は、やれやれにはならなかった。以前ほど酷くはないが、その響きと振動はやはり相当なものなのである。

結果がよくないということについて話に行くのには気が重かったけど、生活に差し支えるので、隣人にその件について話す。

一度目の移動についての工事費は、設計ミスであるという面もあって、工務店がほぼかぶったようだが、更にこれをどうこうするということになると、隣人が全てを負担しなければならないという。

土地を購入して、家を建てて、もう暫くの間はそういう資金の余裕はないというのが隣人の言である。

その後隣人もボイラーの音と響きに耐えかねてか、今度はボイラーの移動ではなくて、かなり厚い鉄板でボイラーの装置の上方と周囲を覆う小屋を造った。

ところがこの鉄板の小屋もあまり有効な効果を生じなかった。

やはりボイラーの位置をもう一度かえてくれないかと話したら、隣人は色をなして感情的になってしまった。

その後その話はすんなりとは受け入れられず、いろいろな経緯があることにはあったが、隣人の生活にもこのボイラーは支障をきたしていたのと、もともと隣人は気風がいい人であったのとなどが幸いして、その後ボイラーは後の庭の外れに移され、今度は鉄筋コンクリートでその周囲が覆われた。

ようやく一件が落着するまでにはもう一冬の我慢が強いられた。

隣家のボイラーについては今は亡き福永武彦が長い間、毎月のように『新潮』に恨み辛みを並べ、その被害の苦衷を述べ続けていたことがあったが、それにもかかわらず福永の隣家のボイラーについては福永の死後も全然改善されることはなかった。

それにくらべたらわが家の隣人はずっと善人であった訳で、まだこの件については不幸中の幸い、恵まれていたということになる。

ボイラーだったから大変なことになったので、たとえば犬のなき声が五月蠅いといえば、隣の人は即座に犬小屋の位置を変えてくれていた。

よく社会調査で毎日の生活上今一番困っていることについての調査結果が新聞に掲載されるが、このところずっとトップをしめているのは騒音の問題である。

これは経験したことのない人にとっては無縁の問題であろうが、一度でも経験した人にとってはぞっとするほど怖い問題である。

そうでなくても辛いことが多い社会生活を一日過し、疲れはて疲労困憊のうちにようやく眠りにつこうという時に起きる騒音、これはこたえる。

睡眠欲は食欲や性欲よりもはるかに動物にとっては根源的な欲望、その生存をかけた欲望なのである。

英文版業界ニュース

Irimajiri Steps Down As Sega President

Isao Okawa

Sega Enterprises Ltd., Tokyo, announced its fiscal results on May 26 as well as changes in top management and the spin-off of its divisions into independent companies. Stepping down from the office of president as of June 1, President Shoichiro Irimajiri will remain as vice-chairman for the time being. Chairman Isao Okawa also serves as president. Accordingly, Okawa, the chairman of CSK, switches from chairman to honorable chairman of CSK.

Around March, Irimajiri expressed his intention to resign to Okawa on the grounds of poor domestic sales of "Dream Cast". However, he is said to have been persuaded to remain as vice-chairman in charge of broadband strategy. According to Okawa, he judged it inevitable at this juncture for him to serve also as president. He expects that in two years, the office of president be taken over by a capable person in his 40s.

As for the spin-off of the R&D divisions into independent companies, apart from CRI which absorbed Amusement R&D Division 2 (*see "Game Machine" No. 608*), Sega decided to spin-off its nine divisions into new wholly owned subsidiaries. All nine subsidiaries will have their offices in the same place as Sega's present head office. The new companies were to be established in April and start operations on July 1.

The arcade operation divisions are also being spun off into five subsidiaries wholly-owned by Sega. Each of the companies will be responsible for arcades within its own geographic area in Japan. As a result of the spin-off of the R&D and arcade operation divisions, 1,525 employees out of Sega's total workforce of 3,068 will move to the subsidiaries.

In Sega's consolidated results, 39 domestic and overseas subsidiaries were included. Compared to the preceding year in which the number of subsidiaries was 38, 13 subsidiaries such as Sega Muse were added, while 12 subsidiaries such as Sega Pinball were excluded.

Sega posted ¥339,055 million in consolidated revenue, up 27.4% over the preceding year, and ¥42,880 million in final net loss (¥42,880 million in the preceding year) for the fiscal year ended March 31, 2000. A breakdown of revenue shows that coin-op games, prize games and karaoke machines accounted for ¥73,653 million, down 16.6%, home videos and toys ¥186,188 million, down 119.8%, and arcade operation ¥79,212 million, down 14.9%.

Revenue overseas accounted for ¥145,521 million, and its ratio increased to 42.9% from 26.8%. Since it was decided to give more priority to consolidated results than to non-consolidated results from this year, sector-wise exports were not disclosed.

Although operating income from arcade operations was ¥4,602 million, coin-op games and home videos incurred ¥2,664 million and ¥43,032 million in operating losses, respectively. Sega forecast ¥336,000 million in consolidated revenue and ¥1,500 million in final net income for the fiscal year to end march 2001.

Sega also reported ¥272,585 million in non-consolidated revenue, down 27.1%, and ¥36,799 million in net loss (¥33,383 million in the preceding year) for the fiscal year ended March 2000. Sega forecast ¥240,000 million in non-consolidated revenue and ¥3,100 million in net income for the fiscal year ending March 2001.

Namco Reports Favorable 1999 Earnings

Namco Ltd., Tokyo, posted ¥148,065 million in consolidated revenue, up 1.8% over the preceding year and ¥6,287 million in final net income, up 76.3% for the fiscal year ended March 2000. This was announced on May 23. This year, 26 subsidiaries were included in the figures, up from 22 in the preceding year. Seven new subsidiaries such as the movie studio Nikkatsu were added and three were dropped.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥20,667 million, down 20.4%, home videos ¥32,558 million, down 17.4%, arcade operation ¥75,119 million, down 1.5%, restaurants ¥3,808 million, down 2.0%, movie business ¥7,320 million, and others ¥8,590 million. In Japan, Namco now operates 440 arcades and two theme parks. 48 arcades were closed during the year. In North America, Namco closed 32 arcades during the year and also now operates a total of 289. Revenue overseas amounted to ¥48,336 million, and its ratio decreased to 32.7% from 35.8%.

Operating income grew favorably: coin-op games ¥370 million, home videos ¥9,822 million, arcade operation ¥572 million, restaurants ¥79 million and others ¥375 million. Only the movie business was in the red, with an operating loss of ¥167 million.

However, Namco forecast ¥147,000 million in consolidated revenue and only ¥300 million in final net income for the fiscal year ending March 2001.

Namco also reported ¥96,768 million in non-consolidated revenue, down 11.1%, and ¥2,636 million in net income, down 16.8%, for the fiscal year ended March 2000. Namco forecast ¥95,500 million in non-consolidated revenue and ¥300 million in net income for the fiscal year to end March 2000.

Konami Results Sharply Up

Konami Co., Ltd., Tokyo, posted ¥146,666 million in consolidated revenue, up 29.3% over the preceding year, and ¥18,344 million in final net income, up a large 259.4%, for the fiscal year ended March 2000. In the consolidated results, 31 subsidiaries were included with the addition of 2 subsidiaries.

A breakdown of revenue shows that coin-op amusement games accounted for ¥25,334 million, up 148.0%, gaming machines and other coin-op games ¥12,988 million, down 2.4%, home videos ¥61,264 million, down 2.4%, pachinko devices ¥13,178 million, up 21.3%, card games ¥27,820 million, up 201.4%, arcade operation ¥4,503 million, up 1.7%, and others ¥1,574 million, down 39.8%.

In the category of coin-op games and home videos, music videos scored a great hit. Card games also enjoyed successful sales. An operating profit was recorded in all categories. A breakdown of operating income was as follows: coin-op amusement games ¥5,222 million, gaming machines ¥1,091 million, home videos ¥15,464 million, pachinko devices ¥3,123 million, card games ¥11,064 million, arcade operation ¥17 million, and others ¥394 million.

Revenue overseas accounted for ¥27,848 million, and its ratio decreased to 19.0% from 27.7%. Konami forecast ¥147,000 million in consolidated revenue and ¥13,000 million in final net income for the fiscal year to end March 2001.

Konami also reported ¥130,124 in non-consolidated revenue, up 29.1%, and ¥16,236 million in net income, up 224.3%, for the fiscal year ended March 2000. Konami forecast ¥124,000 million in non-consolidated revenue and ¥9,500 million in net income for the fiscal year to end March 2001.

Correction:

In the previous article about Sony's fiscal results and its "Play Station 2" (PS2) to be shipped in North America, we reported incorrect specs of "PS2" in North America. The "PS2" will be equipped not with a 3.5 inch hard disc drive but with a drive bay for 3.5 inch hard disc drive.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
Yachiyo Bldg., 2-2-1,
Nakazaki-Nishi, Kita-ku,
Osaka, 530-0015 Japan
faxphone (81) 6-6314-3821
Email: editor@ampress.co.jp
Web site: http://www.ampress.co.jp/

TAITO
タイトーのゲームは、どれも大好評。楽しさ満載です。

お待たせしました。ついに新作の登場です。
BATTLE GEAR 2
バトルギア2
道をあけろ。
2000年夏登場!
今話題の新型11車種を追加。
臨場感バツグンの美しいグラフィック。
登場車種・コースレイアウトも一新。
限りなく速くコースを駆け抜ける
シンプルかつ奥の深いドライブゲームの最新作です。
TAITO NET
上海 ～昇龍再臨～
上海シリーズの新作、グレードアップ版の登場です。
2つの新モード搭載
神経衰弱の要素を取り入れた「陰と陽」
取った牌の数で争う「パンダモニアム～陰と陽～」
「上海クラシック1」、「上海クラシック2」、「上海クラシック3」も遊べます。
従来の上海ルールはそのまま
256色で見やすい麻雀牌
GAME SELECT
Shanghai : Shoryu Sairin is a trademark, and Shanghai and Activision are registered trademarks, of Activision, Inc. ©2000 Activision, Inc. All rights reserved.
ACTIVISION
大人気!タイトーSCメダルシリーズ最新作
レンダファイター
連打で敵をやっつけろ!!
敵モンスターを打ち負かしてメダルゲットだ!
カプリチオサイクロンSR
Capriccio Cyclone SR
あらゆる形状の大型景品対応
2人用クレーンゲーム。
★アームの強弱は、ドライバー1本で簡単変更。
★店舗に合わせたサウンド設定、安全落とし設定、ゲームモード設定が可能。
●サイズ：W1760mm×D895mm×H1975mm ●重量：230kg
株式会社タイトー
TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/
〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3 GM販売部／〒243-0498 神奈川県海老名市下今泉250 TEL.046-235-9510 FAX.046-235-5649
※筐体の仕様外観及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。
© TAITO CORP.2000